

AÑO VIII Nº 81 - 395 PTAS - 2,37 €



CONCURSO
Regalamos
10 Game Boy Color
y 40 Juegos





¡GRATIS!
Doble póster gigante de STAR WARS EPISODE 1 RACER

NOVEDADES PARA EL VERANO
Quake II
F-1 WGP II
Conker's Pocket Tales
Rampage 2

Pronto te enfrentarás a tu peor pesadilla

RESIDENT EVIL 2

¡Las imágenes más impactantes del juego que todo el mundo espera!

Pistas y claves para ganar siempre en STAR WARS RACER

¿Han visto QUÉ PRECIOS tenemos hoy?

(Aquí el que no juega es porque no quiere)

Los **Players Choice** de Nintendo fueron el golpe definitivo. Antes, **Infogrames** había decidido reducir el precio de algunos de sus cartuchos para Nintendo 64, y ya en tiendas como Centro Mail se podían encontrar gangas de aúpa (**Doom 64 por menos de 4.000 pesetas**). Bajan los precios, llegan las rebajas, y por si acaso no os habíais enterado, aquí tenéis esta página enterita para recordaros que es el mejor momento de comprar cartuchos. Pero es que además hay más buenas nuevas a este respecto. **Acclaim ha reducido ostensiblemente el precio de sus dos Turok.** La primera parte, un clásico imprescindible, se puede adquirir por menos de 5.000 pesetas; y la segunda, un moderno aún más imprescindible, cuesta alrededor de las 6.000. La oportunidad la pintan calva, chicos. Lo último, y esto es una sorpresa de aúpa, es que **Konami también le ha pegado un tijeretazo al precio de su ISS98.** El juego ha bajado hasta las 5.990 pesetas, y no veáis la cara de alegría que se nos ha puesto cuando nos hemos enterado. Lo dicho, el mejor momento para comprar cartuchos. Éstos, a tan buenos precios, y los más actuales, que tampoco se están subiendo mucho a la parra.



Acclaim y Konami han dado un buen tijeretazo al precio de dos de sus mejores productos para Nintendo 64. **ISS 98 y Turok 2 se pueden encontrar desde ya al precio de 5.990 ptas** (puede variar según donde lo compréis). Ambos son el mejor complemento para la exitosa serie de NIntendo, Players Choice, y ofrece al usuario la posibilidad de comprar buen software a un precio nunca soñado. Y la cosa promete bajar aún más. Ya os contaremos...

LOS MENOS RENTABLES

Pero también hay títulos que se resisten a bajar de precio, y que encima (al menos en algunos casos) son bastante mediocres. Por ejemplo, éstos...

1. **NBA HANGTIME** 11.490 PTAS
2. **DUAL HEROES** 9.990 PTAS
3. **KNIFE EDGE** 10.490 PTAS
4. **RAKUGAKIDS** 12.490 PTAS
5. **WINTER OLYMPICS** 9.990 PTAS

LOS 10 + RENTABLES

Si echáis un ojo a la guía de compras que publicamos este mes, alucinaréis con la cantidad de juegos **por debajo de las 6.000 pesetas** que hay a la venta. Nosotros hemos extraído los 10 que consideramos más "rentables!

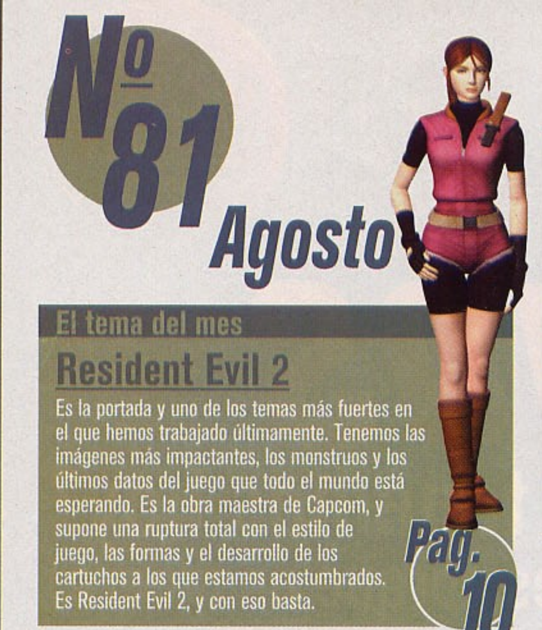
1. **GOLDENEYE** (PLAYERS CHOICE) 5.990 PTAS
2. **ISS 98** 5.990 PTAS
3. **TUROK 2** 5.990 PTAS
4. **F-1 WGP** (PLAYERS CHOICE) 5.990 PTAS
5. **MARIO KART 64** (PLAYERS CHOICE) 5.990 PTAS
6. **WAVE RACE 64** (PLAYERS CHOICE) 5.990 PTAS
7. **NBA COURTSIDE** (PLAYERS CHOICE) 5.990 PTAS
8. **COPA DEL MUNDO 98** 4.990 PTAS
9. **TUROK** 4.990 PTAS
10. **DOOM 64** 3.990 PTAS

MÁS ¡PLAYERS CHOICE!, POR FAVOR

Están funcionando de maravilla. A juzgar por Nintendo, a juzgar por Centro Mail, a juzgar por las listas de venta... La nueva serie Players Choice ha resultado todo un éxito, y no es para menos. Títulos tan geniales como GoldenEye o Mario Kart, por citar algunos, a un precio tan especialísimo, pues no es cuestión de desaprovecharlo. Pero ahora queremos más, que no se detenga la máquina. **El siguiente en sumarse a la lista debería ser Super Mario 64** (7.990 ptas), y después, inmediatamente después, le tocaría el turno a **Zelda.** Y atentos a esto, que nos hemos enterado que **Nintendo América planea convertir Zelda en Players Choice** para finales de este año. ¿Podemos esperar que en España suceda lo mismo?Ojalá...



SUMARIO



Nº 81 Agosto

El tema del mes

Resident Evil 2

Es la portada y uno de los temas más fuertes en el que hemos trabajado últimamente. Tenemos las imágenes más impactantes, los monstruos y los últimos datos del juego que todo el mundo está esperando. Es la obra maestra de Capcom, y supone una ruptura total con el estilo de juego, las formas y el desarrollo de los cartuchos a los que estamos acostumbrados. Es Resident Evil 2, y con eso basta.

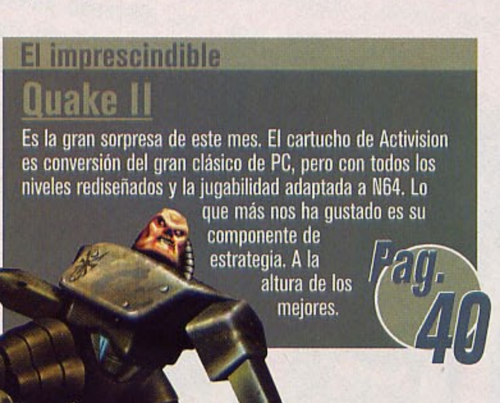
Pag. 10

El imprescindible

Quake II

Es la gran sorpresa de este mes. El cartucho de Activision es conversión del gran clásico de PC, pero con todos los niveles rediseñados y la jugabilidad adaptada a N64. Lo que más nos ha gustado es su componente de estrategia. A la altura de los mejores.

Pag. 40

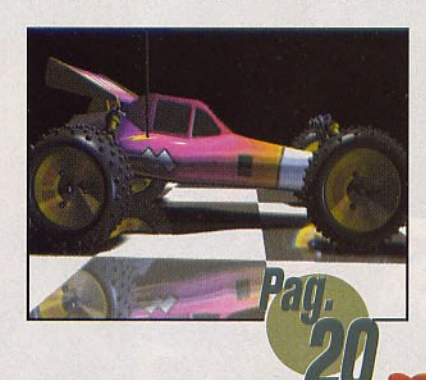




Pag. 46

▲ F-1 WGP II

Por fin ha caído en nuestras manos, y estad seguros de que lo hemos comentado como merece. Esta segunda parte incluye bastantes novedades y mejoras con respecto al original. Si queréis enteraros de todo...



Pag. 20

◀ Re-Volt

La originalidad y el buen hacer técnico son las notas que distinguen el próximo título de la larguísima lista de Acclaim. Se trata de un juego de coches radiocontrol, que promete diversión a raudales.



Conker Pocket Tales ▶

Los usuarios de Game Boy Color se las prometen muy felices últimamente. Tras el lanzamiento del genial Mario Bros. DX, ahora es lo último de Rare lo que planea sobre sus consolas. Este Conker es un RPG rápido y divertido, que seguro va a arrasar en las portátiles de todo el mundo.

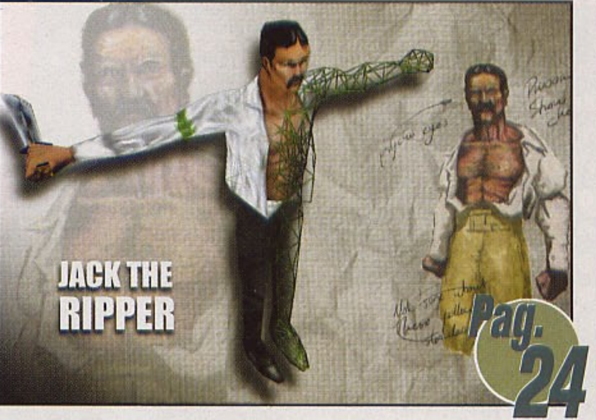
Pag. 64



Pag. 16

◀ Juegos de Motos

La fiebre por las dos ruedas no ha hecho más que comenzar. Aquí os traemos los próximos juegos de motocross que van a aterrizar en Nintendo 64.



Pag. 24

▲ ShadowMan

Nuestro dossier Shadowman analiza este mes los diferentes mundos del juego, y presenta a los personajes con pelos y señales.



HOBBY PRESS

Director Editorial: Domingo Gómez
Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso, Fernando Bravo, David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Javier Abad, Roberto Anguita, Héctor Domínguez, Jonathan Dómbriz, Rubén J. Navarro

Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Karsten Otto
Subdirectores Generales: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora Comercial: Mamen Perera
Madrid: Jefa de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad Diana Chicot
E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes.
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4ª. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4ª. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ªA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: Rafael Marín Montilla
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)
Tel. 902 11 13 15 / 91 654 81 99. Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992

Alta solicitada en OJD.
Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Ahora, podéis comunicaros con nosotros por e-mail

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.
trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos
nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios
sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos
elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestra lista de éxitos
consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas

UN VERANO PERFECTO

EL MAR, TU CHICA... Y LA PELOTA DE HOBBY CONSOLAS



LA PELOTA LA PONEMOS NOSOTROS

Corre a tu quiosco y llévate LA PELOTA de Hobby Consolas DE REGALO.

Hobby Consolas + Pelota por sólo 450 pesetas.

A la venta el 23 de Julio

Cambio de cara (y cuerpo) de los personajes de Jet Force Gemini

Rare y Nintendo han decidido rediseñar a los tres personajes centrales de «Jet Force Gemini», con el fin de **darles un aire más adulto.** Hemos conocido la noticia junto al nuevo aspecto de estos tres héroes galácticos, que por cierto nos ha encantado. **Tiran algo a estilo manga** y dan una impresión más agresiva y sofisticada. **Juno, Vela, ni siquiera el perro** se ha librado del "restyling". El cambio tiene su lado regular, claro, y es que tendremos que esperar un poquito más para tener el juego, hasta el **24 de octubre,** nos anuncia Nintendo España. Pero merecerá la pena...

















Centro Mail abre nueva tienda en Castellón



Y con éste van **67 puntos de venta** Centro Mail en España. Casi nada. La dirección de la nueva tienda es: **Avenida Rey Don Jaime, 43; y el teléfono: 964 340 053.**

Si en tu ciudad aún no hay un Centro MAIL, no te preocupes porque podrás realizar tus compras por internet **(www.centro-mail.es)** o por teléfono **(902 17 18 19)** y recibir lo que necesites de la forma más cómoda en tu domicilio.

Jugando se hace el camino



¿Tiritas en el ombligo?, ¿chupaditas a un limón?, ¿biodramina?, bah, eso es muy aburrido. Lo que flipa es ir "en el auto de papá" con una tirita en el ombligo, chupando limón... y jugando con tu Nintendo 64. El sistema lo ha desarrollado la compañía americana **Visteon** y en USA ya están disfrutándolo. Por si hay por ahí alguno con posibles y quiere enterarase mejor de qué va la cosa, aquí tenéis la dirección de internet a la que dirigiros: **www.aftermarket.visteon.com**

el pulso

GAME BOY/GAME BOY COLOR

Juego	Posición anterior	Meses en lista	Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Legend of Zelda DX	=	6	11. Super Mario Land 3	9	2
2. Super Mario Bros. DX	=	2	12. Lucky Luke	10	4
3. WarioLand 2	=	6	13. Donkey Kong Land 2	11	2
4. V-Rally GBC	=	5	14. F-1 WGP	N	1
5. Conker´s Pocket Tales	N	1	15. Bust A Move 4	N	1
6. Turok 2	5	9	16. Shadowgate Classic	12	4
7. Game & Watch Gallery 2	6	6	17. ISS 99	14	3
8. All Star Tennis 99	N	1	18. Obélix & Astérix	13	2
9. Bugs & Lola Bunny	7	8	19. Hollywood Pinball	16	2
10. Tetris DX	8	7	20. Sylvester & Tweety	18	2

NINTENDO 64

Juego	Posición anterior	Meses en lista	Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. The Legend of Zelda	=	9	11. Banjo-Kazooie	10	12
2. Turok 2	=	10	12. F-1 World Grand Prix	8	11
3. Quake II	N	1	13. Monaco GP 2	11	3
4. Star Wars Episode 1 Racer	3	2	14. Super Mario 64	12	30
5. F-1 World Grand Prix II	N	1	15. Rogue Squadron	13	7
6. Beetle Adventure Racing	4	4	16. FIFA 99	15	6
7. Goldeneye 007	5	22	17. Mario Party	14	4
8. Mario Kart 64	6	2	18. Castlevania 64	16	5
9. Duke Nukem Zero Hour	7	3	19. NBA JAM 99	17	8
10. V-Rally 99	9	9	20. ISS 98	18	11

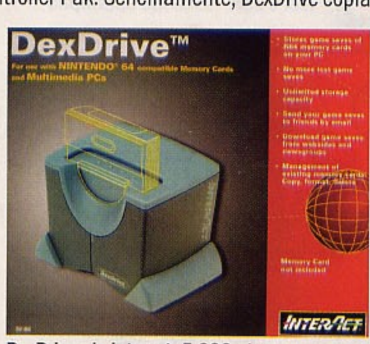
¡¡100.000!!

Más de 100.000 cartuchos de «The Legend of Zelda: Ocarina of Time» se han vendido hasta el momento en España. Y es que, es normal que el juego del año (y eso lo decimos nosotros y la mitad de revistas del mundo) sea uno de los éxitos más sonados en los tops de ventas de videojuegos en nuestro país. No queremos imaginar cuál sería la cifra si hubiese salido traducido al castellano...

Nuevos *periféricos*

Acaban de salir al mercado dos nuevos e interesantes periféricos para N64: **DexDrive Interact y Pad Avanzado Mad Catz.** El primero permite almacenar en tu PC las partidas guardadas en Controller Pak. Sencillamente, DexDrive copia la información en el disco duro del ordenador, de forma que podamos recuperar en cualquier momento todas las partidas salvadas. Con este periférico, la capacidad de almacenamiento depende directamente de la capacidad del ordenador. Además, tiene otras ventajas, como poder enviar por correo electrónico las partidas salvadas a quien quieras, y tener toda la información siempre disponible con sólo un Controller Pak. Todo por **5.900 ptas, en Centro Mail.**

El segundo es un Pad con un diseño más ergonómico que el mando de serie, que incorpora **disparo automático programable y Slow Motion,** además de la compatibilidad con Rumble y Controller Pak. Su precio es de **4.990 ptas y lo distribuye Proein.**



DexDrive, de Interact. 5.990 ptas.

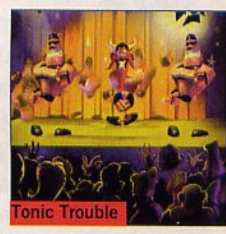

Mad Catz Advanced Pad. 4.990 ptas.

Rayman y Tonic Trouble se han hecho sitio

Los dos nuevos héroes de Ubi, que muy pronto veremos en N64, ya tienen su propia página en internet. Hemos estado navegando en ellas y hemos extraído estas bellas y graciosas imágenes de aquí al lado. Vosotros podréis ver mucho más si entráis en **www.rayman2.com** y **www.tonictrouble.com**. En la última, las carcajadas son seguras.



Rayman 2. www.rayman2.com


Tonic Trouble


www.tonictrouble.com

Ocurre que...

En USA...

Alguien "sustrajo" de malas maneras una pequeña estatua de Mario, de un metro de alto, de las oficinas de Nintendo of America en Redmond (Washington). Sí, un curioso robo, pero días después, se supone que debido a la repercusión que el hurto tuvo en los medios de comunicación, apareció de nuevo como por arte de magia en las mismas oficinas. ¡Si hasta puede servir de guión para la segunda parte de Super Mario 64!

En Japón...

Koch Records va a grabar un álbum musical llamado "2.B.A. Master". Sí, ¿y qué? Pues que los temas son exactamente los de la serie de televisión que protagonizan los ya famosos Pokémon. Se incluirán "PokéRAP" y "Pokémon Theme", más diez canciones totalmente nuevas. Y encima, seguro que se vende como churros (¿se comen churros en Japón?).

En UK...

Rare ha decidido que quiere lo mejor para sus trabajadores, por eso se han construido en **Twycross,** un pequeño y escondido pueblecito en el corazón de Inglaterra, una mansión



de película, en la que piensan dedicarse por entero a la creación de videojuegos que rompan con todo lo visto. Desde luego, esperamos que tengan éxito, porque para amortizar esa mansión-granja-palacete, deben hacer falta muchas, muchas libras.

Concurso CASTLEVANIA 64

Ganadores de 20 Castlevania 64

Unai Berasaluze Peña	Guipúzcoa
Francisco Franco Gallego	Tarragona
Vicente Bravo Sánchez	Madrid
Juan Manuel Alonso Hassan	Baleares
Víctor Hortelano Ortiz	Albacete
Luis Miguel Pascual Seisdedos	Cantabria
Rosa María Hernández González	Almería
Marc Bellot Jurado	Barcelona
Rosana Sanchis Ochoa	Valencia
Moisés López Cerrejón	Madrid
Fernando Somohano Real	Asturias
Ana Cristina Mateos de Miguel	Madrid
Juan Manuel Castro Mendoza	Sevilla
Miguel Fernández López	Cantabria
David García Toledano	Ciudad Real
Rafael Blanco Muñoz	Madrid
Antonio Martín Muñoz	Málaga
Jorge Manuel Corbacho García	Madrid
David Luis González Vázquez	Cádiz
Unai Estala Sukia	Guipúzcoa

Por Javier Ana King Kong

El pobre Anakin tenía un sueño que no veía (aunque normalmente tampoco veía mucho). Andaba como un pato almizclado por el planeta de los Strogg buscando piezas de recambio para su nave a las 11:54 AM, cuando una señorita muy educada salió al charco de luz que enfocaba al chavalín.

Señorita. Buenas noches nos dé Dios.

Anakin (gritando al cielo). Sí, sí, a ver si se estira y por lo menos nos da una buena noche, porque le he pedido ya dos veces alguna pieza para mi pod, y mire, aquí ando todavía.

Dios. Bueno, bueno, chaval, que estoy en ello...

Anakin. Estooo... ¿Me pod-ría contestar a dos preguntas, bella señorina?, ¿cómo os llamáis? y, ¿qué horas son?

Señorina. Me llamo Iron Maiden y faltan dos minutos para medianoche. Y usted, ¿pod-ría ayudarme?, ¿ha visto a un tío muy grande que está eliminando a mis camaradas del ejército Strogg? Es para matarlo.

Anakin. Ver, ver, sepa usted que con estas gafas veo poco... He notado movimiento hace un rato, cuando pasaba por el centro de la ciudad. Si quiere, la acompaño hasta allí a cambio de ese lanzacohetes que le crece a usted del hombro, en vez de un brazo como Dios manda.

Iron Maiden. Trato hecho.

Dios (amenazante). Chaval, chavalín, chavaloooote...

La señorina se cogió del brazo de Anakin, quien ya había decidido que el lanzacohetes serviría muy bien de retrovisor para su pod, que falta le hacía. En las afueras encontraron un rinoceronte inmenso, de unos doce metros de alto, junto a un edificio a medio derruir.

Anakin. ¿Es éste?

Iron Maiden. ¿Éste? No, no, a éste se le ve bastante tranqui.

Boris (cantando mientras camina en círculos mirando al suelo). No vinieron mis amigooosssss... sigh!... no vinieron esssta taaaaardeeee... ¡¡¡guaaaaaaaaa!!! ¡SOY UN... ssssh... sh... SGRACIAO!

Anakin (mirando a Iron Maiden con media sonrisa). ¿Soy yo, o el monstruito cantaba una de Marisol?

Iron Maiden. Has ido a preguntar a la persona menos...

Dios (sacando un dedo entre las nubes). ¡Sí, sí, eso era de Marisol! Tengo todos los disc... Ermmm... ¡Soy...! ¡Soy el Creador! ¡Hice luz, Tierra, Mar y Sol!

Anakin (con el lagrimeo propio de la risa contenida). ¡Qué "jevi"!... pfff... ¿y qué más, majo?

Dios. ¡Y árboles, chavalines, rinocerontes y... ardillas, sí!

Conker. Buenas noches, amiguitos. ¿Querrían venir a mi fiesta de cumpleaños? Será movidita, durará poco y...

Boris (saltando). ¡Yo sí, yo sí!

Yoshi. ¿Mande?

Gran N (encendiendo las luces). ¡Bueno, ya está bien! ¿Alguno de vosotros se ha leído el guión de la obra? Os dije que hoy era el ensayo general de "Quake, Anakín hay tomate". Por cierto, Anakin, tú pasable, pero los demás... vamos, no lo ha hecho bien ni Dios.

Dios. Yo... el, la... la señorina...



Sebastián Riera
(Mallorca)

El mosqueo de Link es injustificado. Si él también leyese Nintendo Acción seguro que no iba por ahí echando pestes de sus inteligentes compañeros. Oye, Sebastián, ¿Epona sabe leer o sólo "mira las estampas"?



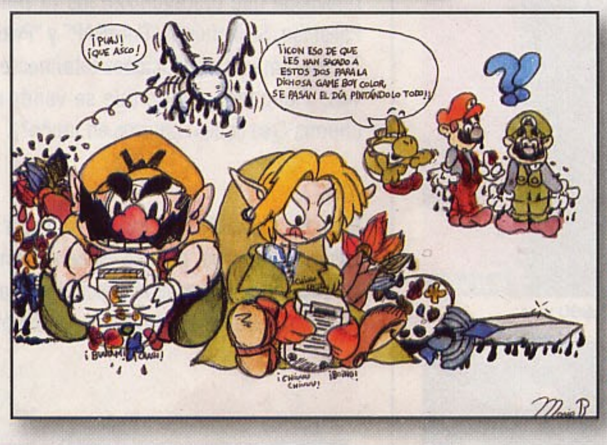
Como ya sabéis, vuestros dibujos pueden tener premio. Entre los que publiquemos, sortearemos **una colección de 10 libros de Dragon Ball,** gentileza de Planeta DeAgostini. Enviad vuestras obras a:

PLANETA DeAGOSTINI

Nintendo Acción. Hobby Press. C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.



Macarena Gallego
(Córdoba)



Mario Potente
(Valladolid)

Ignacio Zornoza
(Tarragona)

Antonio Ferrutja Lluy
(Palma de Mallorca)



José Chica Calaf
(Barcelona)

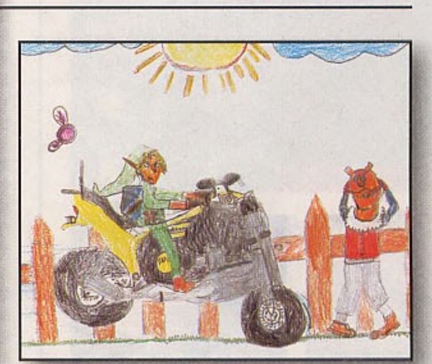
los mas pequeños



Alejandro Díez Jaquero
(7 años, Alicante)



Antonio Ceballos
(6 años, Sevilla)



Pablo Dorado Rueda
(8 años, Tarragona)

Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a la dirección de costumbre.

a veces llegan cartas...


Soy Martínez, Joel Martínez. También me llaman agente O'07 y estoy en peligro de extinción ya que el agente Link no me permite esconderme en su casa y el malvado "Wario" me persigue con un "cerebral bore" que le regaló "Turok" para su cumpleaños. Lo ganaría sino fuese porque mi reloj atómico, se ha fundido, de tanto darle al "lazer", y ahora nunca se cuando van a explotar las minas de tiempo, así que como agente en peligro de extinción, os pido que me deis uno de vuestros precisos relojes, si, podeis enviarmelo antes de que

Ex-tintas (rojas)
***Joel Martínez** (Tenerife)*



Con mando
***J. A. Pardo** (Zaragoza)*

CMC

Tenemos a su director. Queremos 2.000.000.000 de pesetas en billetes usados de cinco y de diez, sin numero de serie consecutivo y sin marcar. También queremos dos nintendo 64 con sus respectivos "Zelda 64", "Turok 2", " V-Rally 99", etc. y el reloj de nintendo. El rescate se colocará en dos maletas modelo MSM 320. No avisen a la policia ni a la CIA o no volverán a ver a su director. No informe a los medios de comunicación o no volverán a ver a su director. Nada de dispositivos de localización entre el dinero y las maletas. Tienen 48 horas para entregar el rescate o no volverán a ver a su director. Cuando tengan el rescate me pondré en contacto con Uds.

MDRD
CCDRD

Mafiosas
***Mario del Río** (Madrid)*

y a veces hasta fotos

Familia Sánchez Carreros
(Girona)



Néstor Manzanares Pinilla
(Madrid)



Pol Navarro
(Barcelona)



Vicente Bernabéu Pérez
(Alicante)

El rincón del artista

GAME BOY camera

Ya tienes tu Game Boy Camera y tu Printer. ¿Qué tal ahora si te proponemos un juego? Toma una foto divertida y original con tu nuevo periférico; retócala a tu gusto, imprímela y después envíanosla a la revista. Si nos mola, te la publicaremos aquí mismo y **te regalaremos una fenomenal funda para tu Game Boy Pocket.**

GAME BOY printer



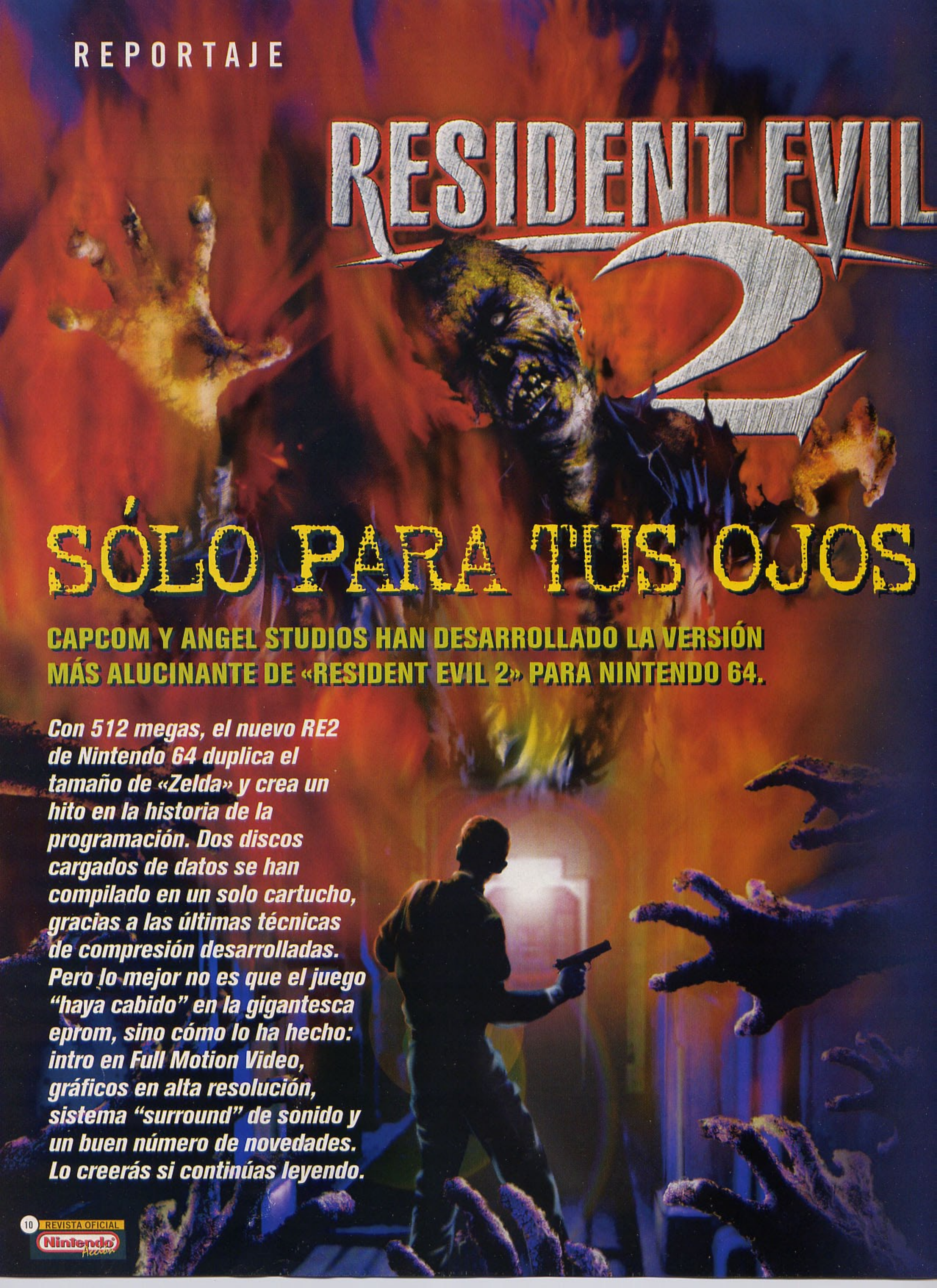
Ramsés Pujol Contreras
▼*(Barcelona)*

◀**Irene Guadamuro**
(Asturias)



Alejandro Navas▶
(Madrid)

¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!



SÓLO PARA TUS OJOS

CAPCOM Y ANGEL STUDIOS HAN DESARROLLADO LA VERSIÓN MÁS ALUCINANTE DE «RESIDENT EVIL 2» PARA NINTENDO 64.

Con 512 megas, el nuevo RE2 de Nintendo 64 duplica el tamaño de «Zelda» y crea un hito en la historia de la programación. Dos discos cargados de datos se han compilado en un solo cartucho, gracias a las últimas técnicas de compresión desarrolladas. Pero lo mejor no es que el juego "haya cabido" en la gigantesca eprom, sino cómo lo ha hecho: intro en Full Motion Video, gráficos en alta resolución, sistema "surround" de sonido y un buen número de novedades. Lo creerás si continúas leyendo.

Tras el esperado anuncio de que Capcom se decidía a entrar en el selecto grupo de desarrolladores N64, todos esperábamos un estreno como Dios manda: **qué mejor que Resident Evil.** Por eso, la noticia de que el banderazo de salida lo daría un Tetris de personajes Disney (**«Magical Tetris Challenge»**) nos dejó a todos compuestos, sin novia y con la baba aún en su sitio. Pero el proyecto era más ambicioso de lo que creímos, y enseguida saltaron los rumores sobre un RE para la consola de Nintendo.

Capcom se apresuró a negar lo innegable, como hacen los equipos de fútbol cuando ya tienen el fichaje hecho. Lo cierto es que ya habían empezado las rondas de **conversaciones con grupos de desarrolladores de Europa y América** para ver quién se iba a encargar del "nuevo proyecto". Y la lotería le tocó a **Angel Studios («Ken Griffey Baseball 1 & 2», «Midtown Madness»)**, que bajo el más absoluto de los secretos empezó a dar forma a esta bestia.

Los requisitos estaban claros. De inicio, **Full Motion Video en la entrada y salida del juego.** Para seguir, **fidelidad absoluta al desarrollo** de la aventura (**atmósfera de terror** en todo su esplendor), que debía dar el salto desde los dos CD del formato original a una ROM. Y por último, mejorar lo inmejorable con los añadidos precisos.

El asalto no reparó en gastos. Capcom ha **invertido alrededor de un millón de dólares en dar forma a la tecnología** que permitirá las escenas renderizadas en FMV. Y **Angel Studios** también se ha dejado lo suyo diseñando/probando las **técnicas que han comprimido los 1.200 megas de los dos CD originales en sólo 512 megabits del cartucho**, por cierto el más grande jamás diseñado para N64. Al tiempo se ha creado un **nuevo engine (K/OS)** para maximizar la potencia de la CPU y dejar sitio en la aventura a **gráficos en alta resolución y samples de audio limpios y claros** (más **sistema surround** para la música). ►►

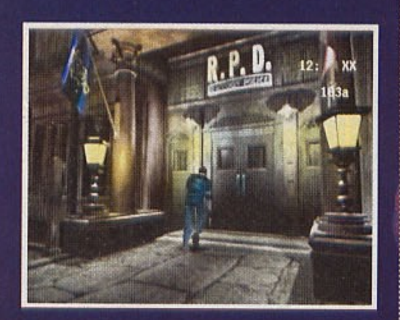




La cámara es automática. Nosotros no podremos alterar el punto de vista, y será ella la que se encargue de mostrar la escena desde el enfoque más dramático.



El juego incluirá un editor de "violencia" que nos permitirá alterar el color de la sangre (y ponerla amarilla, como aquí) y autocensurar algunos contenidos. Aún así, estará recomendado para mayores de edad.



Lo que encontraréis en esta versión que no habéis visto en las demás

- *Gráficos de juego mejorados. Imágenes en **alta resolución.***
- ***Jugabilidad más rápida y suave.** Los tiempos de carga se han reducido ostensiblemente. Permanece la animación de las puertas, pero dos segundos como máximo.*
- *Opción para **ajustar la intensidad de juego.** Permite cambiar el color de la sangre de los zombies, incluso "autocensurar" algunos contenidos.*
- ***Album de recortes.** Los usuarios de Nintendo 64 pueden acceder a diferentes historias de la serie Resident Evil para conseguir pistas y datos que les ayuden a avanzar. Y todo podréis salvarlo en este álbum de recortes.*
- ***Reubicación de ítems.** Cuando te acabes la aventura, los ítems se relocalizarán aleatoriamente. Así el cartucho "dura" mucho más.*
- ***Rumble Pak.** Para vibrar... en las situaciones más terroríficas.*
- ***Expansion Pak.** Permite una resolución máxima de 640 x 480 pixels.*
- ***Control más sensitivo** gracias al stick analógico.*
- *Sistema de sonido **Dolby Surround.***
- *Nuevos **trajes ocultos** para incentivar el espíritu de investigación.*

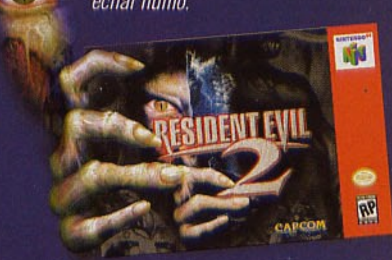
El fenómeno Resident Evil: Cómo comenzó todo

*Corría el año **1996** y la mayoría de los usuarios de 32 bits rumoreaban acerca de un **nuevo y excitante juego,** de planteamiento similar al revolucionario «Alone in the Dark», pero con mejores gráficos y una ambientación que nos pondría los pelos de punta. Su nombre era **«Resident Evil».***

*El primer **"Survival Horror" de Capcom resultó un éxito en todo el mundo.** Sólo había que jugar unos minutos a solas, de noche, para quedar atrapado por él. Y aún no había terminado la fiebre RE, cuando Capcom lanzó su semi-secuela, **«RE Director's Cut»**, que ofrecía el mismo juego, con mejoras gráficas, niveles de dificultad, nuevos ángulos de cámara y... **una demo de «Resident Evil 2».***

*La fiebre que desató la noticia del lanzamiento de «RE 2» hizo posible que, al uso de los comercios japoneses y por primera vez en España, **se abriera una tienda entre las 10 y las 12 de la noche** para vender antes que nadie este título. La inmejorable respuesta de los usuarios dejó claro que «RE2» había trascendido. **No era un juego, sino un fenómeno a nivel mundial.** Los números también cantan: la serie ha vendido **9 millones de unidades en todo el mundo.***

***Comics, merchandising, reediciones, versión para PC, película en ciernes...** y pronto llegará a nuestras N64 y Game Boy Color en olor de multitudes. Está previsto que aterrice en **Japón durante el mes de septiembre, y que se deje ver en Estados Unidos más o menos hacia noviembre.** Eso quiere decir que el mundo entero debe estar preparado para la nueva invasión de zombies que se avecina. Y también que hay que cambiar las pilas a las calculadoras de Capcom, porque pronto empezarán a echar humo.*



Full motion video, por fin

*Dijeron que era imposible, pero Capcom y Angel Studios han diseñado una tecnología que permite **Full Motion Video en la intro y secuencias finales,** con mayor calidad y nitidez que el original. Será el primer cartucho de N64 capaz de hacerlo, lo que ha costado nada menos que **un millón de dólares en investigación.** Al hilo, en determinados momentos del juego saltarán escenas cinemáticas con las secuencias más intensas. ¿Estarán también en FMV? De momento damos por hecho que llegarán **renderizadas,** gracias a las **rutinas JPEG;** lo del FMV es improbable...*






LA PERFECCIÓN EXISTE

A la hora de la verdad, la del juego, RE2 llegará intacto a nuestra consola. Como en el original de PS-X, lo abordaremos **desde una cámara automática** (ella se encargará de ofrecernos el enfoque más vistoso) sobre **escenarios pre-renderizados.** Navegaremos a través de **entornos con apariencia 3D,** de manufactura similar a los que hay a las afueras del **Temple of Time en «Zelda: Ocarina of Time».** Cuando alcancemos el filo de la pantalla, el ángulo cambiará para ofrecernos otra parte del escenario.



Hablando de los escenarios, aparecerán con toda su **belleza y esplendor también gracias a las rutinas JPEG de compresión.** Nuestra relación con los fondos estará marcada por el sistema de juego, que **equilibra acción y exploración.** Habrá una larga lista de ítems y armas que recoger y utilizar. **El avance estará salpicado de puzzles, y rodeado de monstruos y zombies.** Para los primeros, mucha cabeza y no dejar nada sin examinar (de poco os servirá haber jugado con el original, porque encontraréis muchos nuevos). Para los otros, armamento y puntería. **Los bichos están sedientos de sangre y carne** y no nos dejarán tranquilos hasta que muerdan el polvo o nos lo hagan morder a nosotros. Los primeros mordiscos nos sentarán bastante mal. Afectarán a la velocidad de movimientos y reacciones, para los que se han diseñado nuevas animaciones y rutinas de inteligencia artificial: **cuánto más nos ataquen, más difícil será evitarlos, escapar de ellos.**

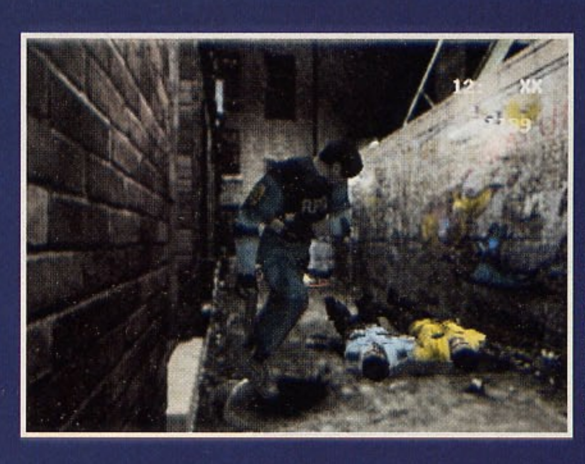
El cartucho juega con la ventaja evidente de eliminar (casi radicalmente) los tiempos de carga. Así **la aventura se desarrolla de forma mucho más ágil y viva.** En todo caso la "famosa" animación de las puertas entre sala y sala continuará apareciendo en pantalla, aunque con un límite máximo de dos segundos.

LEON KENNEDY, UN POLI NOVATO...

Leon se hará cargo de la situación desde el principio, por eso, aunque tampoco sabe de dónde han salido estos zombies, ***se responsabilizará de la seguridad de Claire****, la chica a la que acaba de rescatar del asedio de los no-muertos.* ***Leon es un policía ideal****, un tipo perseverante y protector, que nunca da nada por perdido, ni aunque los zombies le muerdan por siete sitios.* ***Su corpulencia*** *le hace más resistente a los ataques, y su* ***agilidad*** *será fundamental para afrontar las situaciones más complicadas. Será por eso que todos los monstruos irán a por él...*

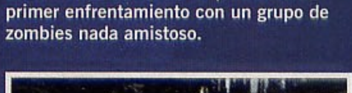




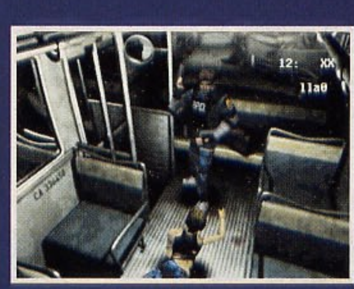


Nuestros protagonistas lucirán unas animaciones tan reales que incluso girarán la cabeza hacia los zombies que levanten sus sospechas (porque pueden resucitar).

El mérito real de los diseñadores no es haber conseguido que RE2 "quepa" en un cartucho, sino más bien la forma en que lo han "metido".



En la tienda de armas se producirá el primer enfrentamiento con un grupo de zombies nada amistoso.



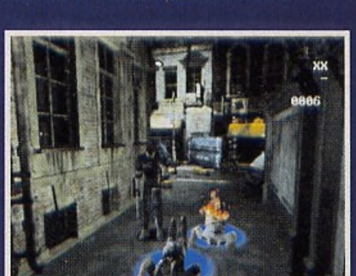
Mucho ojo con los "supuestos" cadáveres, porque a poco que te descuides se arrastrarán hacia ti para morderte.



ADA
Es el personaje secundario que apoya a Leon en el desarrollo de la aventura. Llega a Raccoon City en busca de su novio, John, quien trabaja para Umbrella, la organización que ha creado el virus de los zombies.



Cuando saquemos el arma, Leon apuntará automáticamente a los zombies.



Nuestro héroe se recorrerá toda la ciudad de Raccoon City a la caza de zombies.

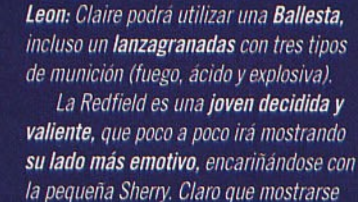


CLAIRE REDFIELD, LA CHICA DEL JUEGO

Claire aparece en Raccoon ***tras la pista de su hermano Chris,*** *desaparecido en la trama del primer Resident Evil. Leon la rescata en el último momento, acorralada en el bar, a punto de ser convertida en un zombi más.*

Su camino durante el juego será diferente al del policía, y por lo tanto ***los puzzles que tendrá que resolver también serán ligeramente distintos.*** *Parte con la ventaja inicial de ser una* ***experta en el arte de abrir puertas con ganzúa.*** *A su vez,* ***las armas que encontrará durante el juego variarán con respecto a las de Leon:*** *Claire podrá utilizar una* ***Ballesta,*** *incluso un* ***lanzagranadas*** *con tres tipos de munición (fuego, ácido y explosiva).*

La Redfield es una ***joven decidida y valiente,*** *que poco a poco irá mostrando* ***su lado más emotivo,*** *encariñándose con la pequeña Sherry. Claro que mostrarse maternal no quiere decir que vaya a cortarse un pelo a la hora de machacar a los zombies...*



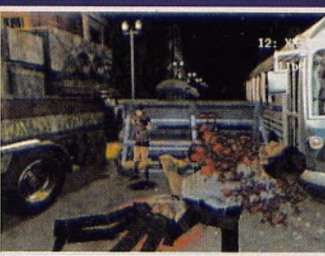


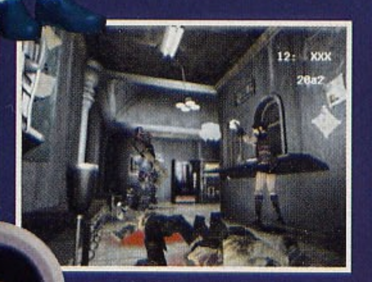




SHERRY

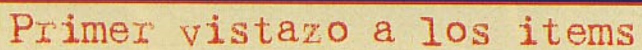
Es el secundario de Claire. Una niña que parece sola y abandonada en la comisaría, donde busca a sus padres. A pesar de su frágil e inocente aspecto, será una valiosa ayuda para Claire por su pequeña estatura e inteligencia.







Dentro de la aparentemete desierta comisaría, tendremos que enfrentarnos a muchos agentes convertidos en zombies.



Primer vistazo a los items



De los ítems sabemos que ***muchos se repetirán desde la aventura original, pero que también se estrenarán bastantes artilugios. Se mantendrá la pistola 9mm de Leon, más los distintos potenciadores, eso seguro; también la ballesta de Claire estará entre los seleccionables,*** *aunque la verdad es que las certezas se detienen ahí. ¿Qué otros ítems nos encontraremos, y sobre todo para qué servirán? Pronto, más información...*

UNA HISTORIA DE CINE, UN GUIÓN DE OSCAR

Abrid bien los ojos, permaneced atentos a cualquier ruido, subid el volumen de los cascos y procurad jugar de noche. Porque ***si de algo puede presumir la saga RE es de su cuidado argumento y de su capacidad para sobresaltarnos.*** *En RE2* ***vamos a vivir una historia increíble, sin precedentes, con miedo y agarrados al filo de la silla.*** *En principio no parece que vaya a haber importantes modificaciones desde el guión original.* ***Se han incluido personajes nuevos, armas e ítems que no aparecían en las otras versiones,*** *pero en líneas generales el argumento será el mismo. Y dice así:*

Raccoon city es una ciudad típica *del medio-oeste americano, construida al pie de un inmenso bosque. Los negocios florecían, especialmente tras la llegada de varias industrias que se aposentaron en la periferia. Todo era paz y tranquilidad hasta que llegó la "Corporación".*

Los rumores de extraños sucesos en la Corporación comenzaron a propagarse como el fuego y pronto ocurrieron cosas raras. Criaturas inidentificables aparecieron de ninguna parte. ***Los accidentes se sucedían cada vez más con más frecuencia. Se dijo que había ocurrido algo en el laboratorio de la montaña,*** *pero nadie podía probarlo. Y efectivamente algo había pasado.* ***Un terrible virus se adueñaba de Raccoon City, convirtiendo en zombies a todo el que tocaba.***

El departamento de policía de Raccoon, en un esfuerzo por mantener la calma entre los ciudadanos, reclutó a nuevos oficiales. ***Leon S. Kennedy llegó a la ciudad para unirse al nuevo contingente.*** *Y aunque sus intentos para contactar con el nuevo capitán fueron en vano, Leon continuó en Raccoon City para recibir órdenes.*

Mientras tanto, al otro lado de la ciudad, una desesperada ***Claire Redfield (la hermana del héroe del primer Resident), intenta localizar a su hermano*** *desaparecido, Chris. Su búsqueda comienza allí mismo, en el último lugar en que fue visto hace cerca de dos meses.*

La aventura empieza aquí. ***Y lo primero que te pide es que elijas con cuál de los dos personajes, Leon o Claire, quieres jugar.*** *Chico y chica cruzarán sus caminos en más de una ocasión, pero cada uno tendrá su "via crucis" particular. O lo que es lo mismo, que para acabarte el juego tendrás que recorrértelo con los dos. Además* ***ocurre que las decisiones que tomes con uno de los personajes pueden afectar a lo que suceda en la siguiente aventura.*** *Pero bueno, eso ya tendremos tiempo de contároslo... De momento id preparando las balas de plata, ¿o era el agua bendita?, no sé, todo lo que podáis para hacer frente a esta plaga de no-muertos sin alma.*



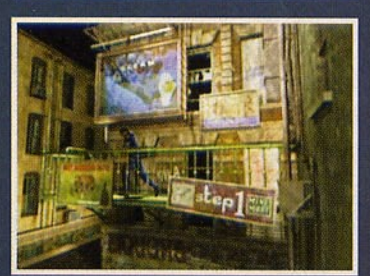
¿Y CUÁNDO LLEGARÁ?

RE2 en versión N64 rompió el hielo en el E3 a bordo de una eprom jugable en cientos de monitores. La expresividad y nitidez de las imágenes dieron mucho que hablar, casi tanto como **quién se iba a encargar de su distribución en Europa.** Durante esos días corrió el rumor (confirmado posteriormente) de que **EIDOS** se había hecho con los derechos de las nuevas versiones para otras consolas, así que en vista de la **negativa de Virgin** a traer el de N64,



todos supusimos que a EIDOS le había tocado el "gordo". Pero da la impresión de que el "gordo" pesa bastante (512 megas, ¿imagináis a qué precio se vendería?), por lo que todas las miradas recayeron en las espaldas de la Gran N. Hechas las pesquisas correspondientes por nuestra parte, que terminaron en Nintendo Alemania, quedó claro que la Gran N no se haría cargo del producto. Así que fijaos qué papelón tenemos encima de la mesa. Hasta puede que no disfrutemos por aquí del ambiente terrorífico, del guión de cine, de Leon y Claire, de las imágenes más nítidas y detalladas jamás vistas en nuestra consola, de la aventura más increíble de todos los tiempos (con permiso de Zelda). Sí, un papelón. Alguien lo remediará, ¿no?





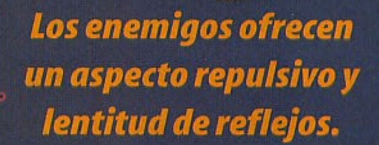
Zombies, los malos de la película

En «Resident Evil 2», los enemigos se caracterizan por su ***repulsivo aspecto, pero también por su lentitud.*** *La razón hay que buscarla en el* ***G-Virus,*** *un experimento genético que aparentente se le escapó de las manos a la Corporación (mirad el recuadro sobre la historia, en la página anterior). Todos las personas afectadas por el G-Virus muestran* ***trastornos genéticos que van degradando su sistema nervioso*** *poco a poco, dejándoles sin movimientos reflejos de forma que casi no pueden mantenerse en pie. El resultado es una ciudad llena de agentes de policía, jóvenes veinteañeras, amas de casa, e incluso algún doberman convertidos en seres sin alma.*





DOBERMAN
A estos perros les caracteriza el sigilo y la rapidez de sus ataques. Una vez que te han detectado, se lanzan a por ti y no cejan en su empeño hasta que los liquidas. Mucho cuidado con sus saltos a la yugular.



Los enemigos ofrecen un aspecto repulsivo y lentitud de reflejos.



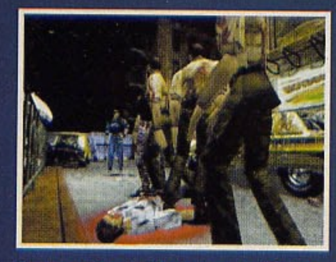
LICKER
Estos repugnantes seres pueden trepar por el techo y paredes, son también más rápidos que los zombies y su lengua en forma de látigo es capaz de atravesar el torso humano. Enfrentamiento difícil, sí.

TYRANT
El primer enfrentamiento con Tyrant tuvo lugar al final del primer RE, y en esta versión le veréis aparecer sólo en el segundo escenario de cada personaje. Tyrant nos perseguirá incansablemente y no podremos abatirle hasta pocos minutos antes del final del juego. En nuestro primer encontronazo, irá ataviado con una gabardina que ocultará su horrendo aspecto. Durante el combate hará gala de una extremada velocidad y un uso ejemplar de sus garras. La única forma de acabar con él será... el bazooka.





DR. WILLIAM BIRKIN
Esta deforme criatura es la causante de todos los males que asolan Raccoon City. Él fue quién desarrolló el G-Virus y ahora va a defender su proyecto ¡convertido en zombi! A lo largo del juego tendremos que enfrentarnos a varias transformaciones de este personaje, que cambiarán paralelamente sus patrones de ataque. Es el ultimísimo enemigo de RE2, y os avisamos que su aspecto final no tiene nada que ver con éste que veis aquí.

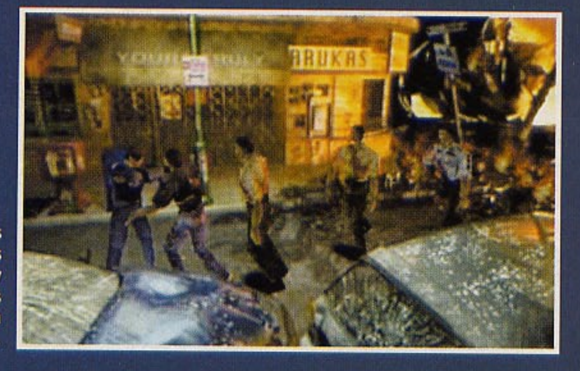

El comportamiento de los zombies se ha cuidado con todo detalle. Éstos de aquí están comiendo tranquilamente, hasta que tú apareces...







El juego podría estar listo para antes de fin de año en Estados Unidos.


RE2 ofrecerá los gráficos más detallados y realistas jamás vistos en Nintendo 64.






El baúl que veis a la derecha podremos utilizarlo para almacenar la gran cantidad de objetos y armas que utilizaremos durante la aventura.


Todos los escenarios del juego son pre-renderizados. Sólo veremos cambios en ellos cuando se rompa algún cristal o se apague una luz.


La aventura será caótica con todas las consecuencias. Encontraremos puertas entreabiertas, vehículos abandonados, ventanas rotas...



Aventura, acción, puzzles, jugabilidad a prueba de bombas y un nivel técnico explosivo serán las características de RE2.

VIRGIN lanzará la explosiva versión de GAME BOY COLOR



El cuento de horror de Capcom también asustará a los fans de la portátil. ***RE para Game Boy Color está en pleno desarrollo por HotGen Studios y Virgin tiene previsto lanzarlo en España a finales de octubre.***

La primera buena impresión de este cartucho nos la llevamos en el E3, donde pudimos probar una versión aún sin completar que nos dejó totalmente estupefactos. Alucinamos con los ***escenarios pre-renderizados en los que movíamos a nuestros héroes****, de gran tamaño y mejor definición. La pregunta es* ***¿cómo se ha podido recrear todo eso en tan sólo 4 megas?***

Pero no es lo único que ha viajado cómodamente a la portátil. ***La mecánica de juego se ha adaptado como un guante a las condiciones de Game Boy. Las diferentes cámaras ofrecerán vistas detalladas de la acción****, siempre desde el ángulo más limpio, y los* ***variados puzzles, ítems y enemigos*** *se abordarán sin complejos.*







Este RE es conversión directa de la primera entrega de la serie. *Nuestros héroes son miembros de la unidad especial STARS y deben irrumpir en una misteriosa mansión para hallar la clave a los Expedientes X que asolan la zona. Pero dentro les esperan todas las bestias y criaturas del infierno. Así es el papelón que tienen por delante Chris Redfield y Jill Valentine, la pareja del millón, el dúo de la muerte, los tipos más valientes del universo, a los que tendremos oportunidad de acompañar en un cartucho que va a romper todos los moldes de lo visto hasta ahora en GBC.*



FIEBRE POR LAS DOS RUEDAS

*Las grandes se han dado cuenta de que no tenemos juegos de motos que llevarnos a la consola, y se han puesto como locas a preparar cartuchos. Con el **cross** por bandera y las **piruetas** como seña de identidad, preparan una avalancha que, de inicio, presenta dos claves comunes: **realismo y espectáculo** al máximo, y con la última tecnología a su alcance. Así serán algunos de estos juegos.*

TOP GEAR HYPER-BIKE

TRACCIÓN A LAS DOS RUEDAS •Kemco •Final de año

Propone una **atractiva mezcla entre motos de calle y cross, paisajes urbanos** y circuitos salvajes. Aunque lo primero que llama la atención son los **formidables gráficos,** vía Expansion Pak, que luce. Elige asfalto o jungla, ciudad o montaña y prepárate a lanzarte a tumba abierta, tomar las curvas rodilla al suelo o hacer las piruetas más arriesgadas. El **control nos soplan que es fino, fácil de dominar, y el engine va más rápido** de lo que nunca han logrado los demás Top Gear. Las animaciones, saltos y acrobacias, te dejarán sentadito, y como están planteados varios modos multijugador, podrás compartir emociones con tres amiguetes. Para un jugador habrá tres opciones: **campeonato, Piruetas y Time Attack.** En cuanto tengamos el juego, las desmenuzaremos.





EXCITEBIKE 64

ATENTO, ESTAMOS EN EL AIRE

•Nintendo/Left Field •Principios del 2000

Por si el motocross no te parecía un deporte de altísimo riesgo, **«Excitebike 64» presenta 12 sorprendentes circuitos** para poner a prueba tu ritmo cardíaco. Media docena **"indoor"**, o sea bajo techo, para practicar un **motocross a la usanza tradicional**, y otra media entre **montañas, campo, cataratas y saltos** sólo aptos para el público más arriesgado.

Para no empezar de sopetón podrás **elegir la cilindrada de tu moto,** con categorías que irán desde 80 a 250 CC. Cada nueva moto te brindará la oportunidad de recorrer una nueva parte del circuito, que a su vez te exigirá más habilidad y control que la anterior. Uno de los retos será dominar los **32 tipos de acrobacias** incluidos en el juego, y aterrizar con buen pie, claro. El engine gráfico se abastecerá de **Expansion Pak** para correr en alta resolución a la friolera de **30 frames por segundo.** Y por la parte de las animaciones, también las mejores expectativas, porque los de Left Field se han sacado de la manga un sistema llamado **Inverse Kinematics** que muestra las **reacciones del piloto** en función de la velocidad de la moto, bacheado del circuito, y por supuesto habilidades de cada jugador.

Para rizar el rizo, el juego incluirá un **editor de circuitos** con el que podremos crear nuestra propia pista. Se augura vida interminable para este «Excitebike». Y a lo mejor hasta se adelanta el lanzamiento...

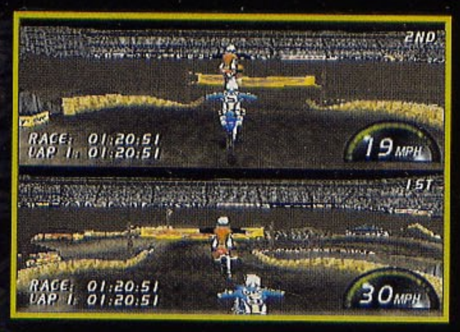




MÁS TRIAL QUE MOTOCROSS. En principio habrá seis escenarios exteriores donde correr y saltar a rienda suelta. El recorrido ofrecerá desde caminos rocosos a peligrosos desfiladeros.



EL BOTÓN R HARÁ MARAVILLAS. Está pensado para flipar con las piruetas. Si lo pulsáis tras un salto, podréis cambiar el ángulo de la cámara y repetirlo desde todas las vistas posibles.





MOTOCROSS INDOOR. En los circuitos "techados", la competición abandonará el estilo aventura para centrarse más en la pura carrera. Continuarán puntuando las acrobacias, pero lo importante será llegar el primero a la meta y evitar que nadie nos haga caer. En la imagen izquierda, la primera pantalla del modo dos jugadores, que por cierto será ampliable a cuatro pilotos.







DE LAS MOTOS AL BALONCESTO



Los chicos de ***Left Field también están dándole duro a la segunda entrega*** *del genial simulador de Basket. Y por lo que parece está más avanzado que el de las motos. La estrella será de nuevo* ***Kobe Bryant, el joven jugador de los Lakers,*** *que para la ocasión ha sido rediseñado desde el original. como el resto de jugadores, y además se han capturado cientos de* ***nuevos movimientos*** *con la tecnología más espectacular con el fin de lograr mayor sensación de realismo.* ***«NBA Courtside 2»*** *también está previsto para el año que viene.*

J. McGRATH

CON ESTRELLA DE SERIE

•Acclaim •Diciembre

Jeremy McGrath, ocho veces Campeón del Mundo de Motocross, pone la guinda profesional a este «Supercross 2.000», la penúltima pieza que prepara Acclaim. El juego incorporará además a **siete estrellas** de este deporte, más ocho estadios y otros tantos recorridos reales. Habrá dos categorías (125 y 250 c.c.), escenarios para practicar, competición independiente de acrobacias y un **nuevo engine** desarrollado especialmente para hacernos sentir las emociones del motocross.



En la mitad derecha, el McGrath real. A su izquierda, el "render". El boceto da idea del realismo y detalle con que se está diseñando el juego.



Las primeras imágenes que han salido a la luz, todas "renders", dejan clara la espectacularidad de los bocetos iniciales.

SUPERCROSS 2.000

MÁXIMO REALISMO "MADE IN EA"

•EA Sports/MBL Research •Otoño

Promete ser el más genuino de todos lo que se preparan. Pondrá en juego **motos reales (Honda CR, Kawasaki KX, Yamaha YZ, Suzuki RM)** y a sus mandos, **25 de los mejores pilotos** de todos los tiempos (ahorramos los nombres, el motocross no es lo nuestro). Las físicas de los cacharros (o sea, el comportamiento) también te sumergirán de lleno en la competición, y aunque el objetivo será ir más rápido que nadie y ganar, lo cierto es que casi **disfrutarás más con las piruetas y acrobacias** que llegarán entre salto y salto. Por eso, si lo que te mola de verdad es el "paripé"de los saltitos, tendrás a tu disposición **tres pistas exclusivas de piruetas** para que veas de lo que son capaces estas motos y lo que ha dado de sí el **Motion Capture** aplicado al motocross. Están previstos tres modos de juego (temporada, carrera y estilo libre), el sistema de juego te irá poniendo las cosas más complicadas según avances, y además podrás compartir barro y moto con un amigo en un **split screen que se promete muy combativo.**

CINCO DE MOTOS QUE NOS GUSTARÍA TENER

1. SUPER BIKE WORLD CHAMPIONSHIP (EA)



2. MOTO RACER 2 (ELECTRONIC ARTS)
3. REDLINE RACER (UBI)
4. CASTROL SUPERBIKES HONDA (Interactive Entertainment)
5. MOTOCROSS MADNESS (Microsoft)





Los 25 pilotos más importantes de la historia viajarán a N64 de la mano de EA. Los fans del Supercross están de enhorabuena. Los demás, pronto le cogerán el gustillo.





La carrera será muy excitante. Habrá más de diez pilotos en pista, y los golpes serán una constante.



ACROBACIAS. El modo "Estilo Libre" pondrá a prueba nuestra habilidad.

¿DONDE ESTÁN LOS JUEGOS DE MOTOS DE NINTENDO 64?

*Pues tenemos las motos futuristas de «Extreme G» y secuela, las motos de agua de «Wave Race 64», también tenemos las motos de «Extreme G», y las de «Wave Race 64» y… **Total, que juegos de motos, como mandan los cánones, ni flores.** Así pasa, que ahora salen todos a mogollón. Eso sí, con estrellas americanas (del motocross) en la carátula. Ni Crivillé, ni Checa. A lo mejor es que hay que ganar 14 campeonatos para que hagan algún simulador con estos chicos, o llamar a nuestros programadores…*



De "motos": **Extreme G 2** (Acclaim, 8.990 Ptas), **Wave Race 64** (Nintendo, Players Choice, 5.990 Ptas).



CIRCUITOS. Competiremos en pistas reales y bastante bien detalladas de Supercross.

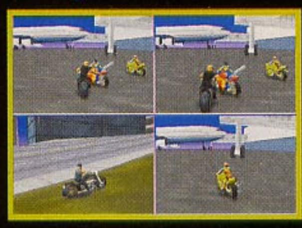
ROAD RASH 64

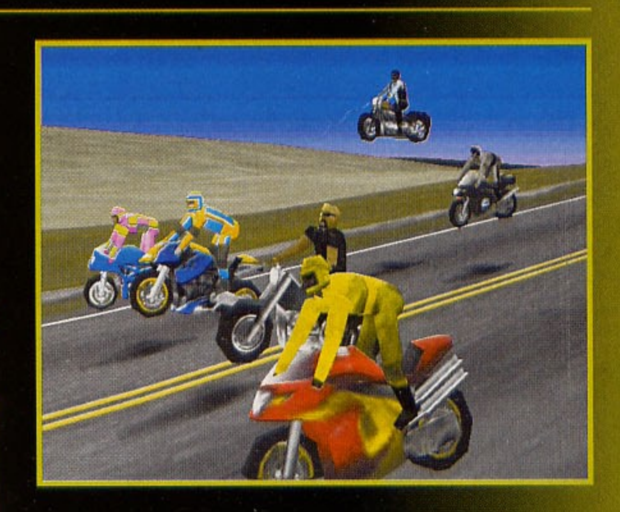
LOS GENUINOS ANGELES DEL INFIERNO

•THQ/Pacific Power & Light •Otoño

Es **uno de los "moteros" más buscados** por el personal. Las primeras pantallas que publicamos en el número anterior pusieron los dientes largos a todo el mundo. Y no es para menos. Este RR64 promete **marcha, ritmo y buena presencia.** Todo envuelto en papel render 3D con las suficientes mejoras desde el original como para echarse a temblar. **Nuevas monturas, nuevos pilotos,** nuevas y más poderosas armas, circuitos rediseñados y un gran espíritu arcade. Llega la revolución.







MULTIJUGADOR. Modo batalla o carreras a cuatro (tres o dos). Lo importante es compartir, pantalla y peleas. Para la batalla, escenarios 3D con libertad de movimientos. Para las carreras, circuito y a correr (y pegar) como un loco. Ellos son malos, pero tú lo eres más…

Re-V



Es uno de los títulos más divertidos que se preparan para cerrar el verano (Acclaim tiene previsto lanzarlo a finales de agosto), y uno de los que más nos gustaron desde el mismo momento en que nos lo presentaron (hace ya un tiempecito). «Re-Volt» tiene un diseño original, una mecánica simple (que sin embargo promete simulación al más alto nivel) y una dosis extra de jugabilidad que promete engancharos sin remisión en cuanto lo conectéis a la consola. Eso será el mes que viene. Ahora podéis empaparos de datos en esta megapreview que hemos hecho.

¡¡Ele



...olt

...ctrizante!!

Características

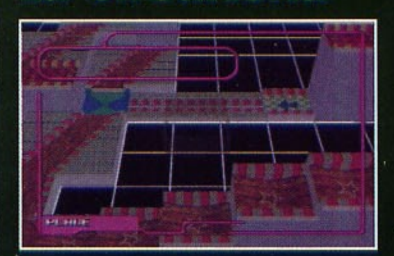
- Nintendo 64
- Acclaim
- Carreras
- Agosto/septiembre
- 12 circuitos
- Expansion Pak

El nuevo jueguecitode Acclaim (por aquéllo de los cochecitos) va a **romper moldes** en lo que al género de la velocidad se refiere. El que más y el que menos estamos acostumbrados a conducir vehículos deportivos, prototipos, monoplazas de Fórmula 1, e incluso Monster Trucks, pero... **¿coches a escala manejados por radio-control?**, ¿qué aliciente puede tener eso? Pues nos atreveríamos a decir que muchísimos. De momento, el **peso de los coches** permite dar unos saltos que llamaríamos estratosféricos si no fuera porque no llegan al metro y medio de altura. Esto también es una ventaja a la hora de la aceleración, ya que estos vehículos pueden alcanzar su **máxima velocidad** en cinco o seis segundos. El combustible no es problema porque... ¡no existe!, ¡van a pilas! Y además, podemos correr por **escenarios totalmente novedosos,** como los que incluirá el juego: las **calles de un barrio residencial, un supermercado con cámara frigorífica** y resbalones incluidos, un museo con montones de pasillos, e incluso un fantástico y colorista mundo de juguetes.

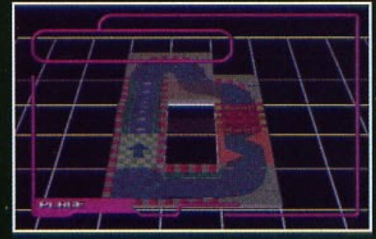
A todo esto hay que añadir la aparición de **atajos en todos los circuitos** (escondidos, claro está), objetos en medio de la "carretera" (como pelotas de goma que podremos empujar con nuestro coche), rampas improvisadas (basta con encontrar un tablón mal asentado) y, por supuesto, los ítems. Estos últimos se recogerán durante la carrera, y nos permitirán alegrar la vida a nuestros adversarios con gracias como **descargas eléctricas, misiles,** chorretes de agua, aceite, y otras inocentes bromas que harán perder el control a cualquiera que se cruce con nosotros.

Ya sabéis, id poniéndoos las pilas (era inevitable) porque **«Re-Volt» promete convertirse en todo un éxito.**

La circuitería



▲ Entrando en el **modo "editor de circuitos"** podremos crear muy fácilmente cualquier trazado que nos pase por la cabeza y luego salvarlo en el Controller Pak.



▲ **Este sencillo diseño es, por supuesto, obra nuestra.** Aunque no sea una maravilla, podemos incluirlo **entre los circuitos a elegir en el modo "single race".**



▲ Decididamente, no es el mejor circuito del mundo, pero, como **la consola se ha encargado de ponerle fondos, texturas y perspectiva** a la cosa, ha quedado precioso.

Así fue nuestra primera partida



▲ Hay **modos** para regalar, así que decidimos echar una carrerita y punto, a ver si luego vamos a picarnos con el **campeonato o el circuito de acrobacias...**



▲ **¿El grado de simulación?** Hombre, para Junior ya no andamos, así que, como nos va el riesgo, nos decidimos por la **velocidad máxima y los choques realistas a tope.**



▲ A ver, a veeer... Hombre, **mira qué buena pinta tiene el deportivo.** Hay buggies, un melón con ruedas, pero la línea de éste nos ha gustado (aunque el color...).

▲ A la hora de **elegir circuito** se nos ofrecen **cuatro,** pero nos quedamos con el de la barriada, que ya ganamos alguna vuelta al bloque hace años (con las chapas, pero...).



▲ Bueno, bueno, pues aquí estamos, **esperando la salida.** Salimos los últimos, pero seguro que... ¡Ya! ¡Vaya salida más rápidaaa...! ¡Eh, que estamos los primeros!



▲ Pero las mieles del éxito se tornan castañas en cuanto llega la **primera curva. Un bonito trompo** nos hace darnos contra el bordillo y **ver las marcas del derrape.**



▲ No todo está perdido, aún vamos terceros y ahora viene una recta. **Qué bien acelera este coche. ¡Hombre, una rampa!** Pues vamos a saltar a ver qué tal... ¡UUUOOPS!

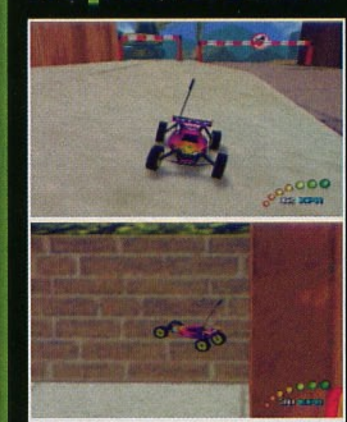


▲ Oye, pues muy bien. Y además parece que **le vamos cogiendo el tranquillo** a las curvas. Sólo hay que pulsar el stick muuuy despacito para poder controlar el giro.



▲ ¡Oiga!, ¿le gustan las tormentas?- nos preguntan. Pues sí- respondemos sonrientes, y **nos propinan un rayazo que nos deja sin energía.** Claro, los **ítems.**

Repeticiones











▲ **Las veremos cuantas veces queramos** una vez finalizada la carrera. La cámara se posicionará en diferentes ángulos, recogiendo toda la velocidad y rapidez de giro de estos vehículos. Estará disponible en cualquier modo.



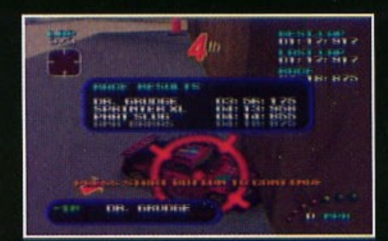
▲ Ya tenemos un ítem, ya. Lo nuestro nos ha costado, pero ahora, **en cuanto le demos la vuelta al coche con el botón correspondiente,** los vamos a poner finos.



▲ El maldito melón nos ha adelantado y no hemos conseguido acertarle con el ítem. Es igual, **tenemos otro que nos hace correr mucho más rápido.**

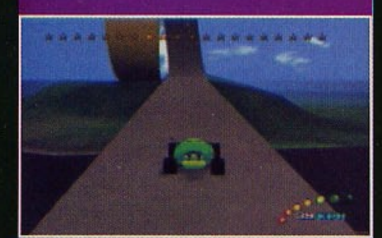


▲ Bueno, mira, como de todas formas ya estamos en la última vuelta, **vamos a pasar por debajo de este coche, a ver si la cámara se lía o algo así.** ¡Ah, pues no!



▲ Sí, hemos llegado los últimos y nos amenazan con un punto de mira, pero, bien mirado, **nos hemos divertido** como enanos. Por algo son coches a escala, ¿no?

No te pierdas...



El circuito "Stunt" o de acrobacias permitirá hacer todo lo que en las carreras no podemos realizar, como **trepar por paredes o hacer loopings.**



El número de coches a elegir ya es **alto** al empezar a jugar pero, ¿veis todas las cajas con interrogación? Pues todas guardan **coches ocultos.**





Carreras a pantalla partida









Este modo incluirá dos alternativas, la **carrera normal,** que es como jugar una "single race" pero con un compañero humano y dos manejados por la consola; y la **opción batalla.** En esta última tendremos **circuitos especiales** para medir nuestras fuerzas y habilidad con el adversario. **Los ítems serán muy importantes aquí.**

PRIMERA IMPRESIÓN

☺ La idea de conducir coches por radio-control permite correr por lugares nunca utilizados. Además, los diseños de los vehículos son muy originales..

☺ La velocidad que cogen los coches no pasa de 50 Km/h, pero parecen ir a 200... por lo menos.

☹ El control es bastante difícil de dominar. Esperemos que se haga más asequible para la versión final del juego.

☹ Puede que haya gente reacia a jugar con estos "cochecitos". Ellos se lo pierden, porque nosotros lo hemos pasando bomba.

Sed de ítems



Al que quiera pelearse por los primeros puestos le tocará recoger estos **rayos amarillos. El ítem que dan es aleatorio.**



Este **rayazo** que veis aquí sale de nuestro coche hacia el que pase junto a nosotros. Dura unos pocos segundos.



Aquí la **antena del coche hace de mecha.** Si tocamos a otro coche, nos libraremos de la impertinente explosión.



Hay muchos más, pero este último consiste, sencillamente, en poder **disparar tres veces** al vehículo que vaya por delante.

FIEBRE DE JUEGOS RC







«Miniracers» será algo así como la versión moderna del aquel «RC Pro-Am» de Game Boy. El de Nintendo promete, sobre todo, jugabilidad desbordante.

En muy poquito tiempo hemos conocido tres juegos con los mismos protagonistas, más o menos. A ver, está **«Micromachines 64»,** que no es exactamente de coches RC, pero no hay que jugar mucho para descubrir que el tamaño de los autos es como poco similar. Después está **«Miniracers»,** y éste sí que tiene cuento, porque los protagonistas también son (o serán) coches manejados por radiocontrol. El juego en cuestión lo está desarrollando Nintendo, y pudimos verlo/disfrutarlo en el E3. Arriba tenéis unas pantallitas. Claro que después de todo, el único parecido con «Re-Volt» va a ser ése, los protagonistas, porque el resto no tiene demasiadas semejanzas. Con todo, hay que ver qué casualidades se ven en este mundillo. Que conste que «Re-Volt» será el primero, pero fijaros: ya hay previsto otro juego de coches RC...

SHADOWMAN

Segunda entrega de nuestro especialísimo dossier «ShadowMan». Pero antes de nada nos gustaría daros las gracias por los comentarios que nos han llegado sobre la primera parte que publicamos en el número anterior. La traducción es genial, ¿a qué sí? Pues desde ese primer avance hasta ahora han pasado cosas importantes. Por ejemplo que ya contamos con una versión traducida al castellano, y mucho más terminada que las que hemos estado manejando. En ella hemos podido observar mejoras gráficas y de animación, y ya se nos presentan en pantalla los historiales de los enemigos finales. Otro episodio interesante ha sido la entrevista que hemos mantenido con Simon Phipps, jefe del proyecto ShadowMan . Simon ha hablado largo y tendido sobre el juego, tanto, que casi nos ha hecho una visita guiada por los puntos más interesantes de ShadowMan. Así será la bestia de Acclaim, según Simon Phipps.

Nos sumergimos en sus entrañas (2)

Los Mundos

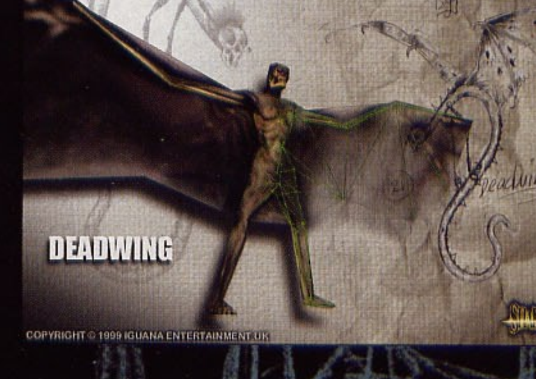




Los escenarios del juego se moverán sin ningún tipo de problema. En los lugares cerrados la pixelación será inapreciable, mientras que en los exteriores de ambos mundos la niebla será, por fin, inexistente. Todo un logro por parte de Acclaim.

En este cartucho nos moveremos por dos zonas paralelas, el Mundo Real y la Zona Muerta. Cada una guarda sus peligros y sus secretos. Aquí tenéis una descripción de cada una, realizada por Simon Phipps. No os perdáis los detalles...







El Mundo Real es **nuestro mundo.** Nuestro mundo incluyendo todo **el realismo posible,** sin que deje de ser divertido. En él se utilizan muchas de sus propias leyes, así que, cuando **manejes a Mike te enfrentarás a situaciones y circunstancias en su mayor parte realistas.** Por ejemplo, hay un nivel ubicado en un edificio de un barrio de New York donde no hay electricidad. Tienes que encontrar una linterna para moverte en el interior del edificio, encender el interruptor, lo que no sólo ilumina el nivel, sino que también pone en marcha un ascensor que te permitirá acceder a otras plantas. **En cuanto a enemigos, encontramos criaturas reales y gente real,** o que parecen serlo, ya que Mike puede vislumbrar algo de su verdadera forma.

Los dos mundos del juego ofrecerán la misma atmósfera de desesperación.



SISTERS OF BLOOD
MATRIARCH

La Zona Muerta es el mundo de los muertos. **El lugar donde va todo el mundo, sin excepción, después de morir.** Es un oscuro y siniestro lugar **(una gran cantidad de las texturas de la Zona Muerta están extraídas de libros de medicina, ¡con fotos de enfermedades de la piel!)** donde vagan monstruos y toda clase de criaturas terribles. Está dividido en **tres áreas básicas: Wastelands** (Tierras Baldías), que son unos enormes escenarios desolados, rondados por almas perdidas y malignas. En jugabilidad hay una mezcla de **shoot´em-up, plataformas y puzzles.**

Luego está **Temples of Blood** (Templos de Sangre). Tres enormes templos de la Zona Muerta que son los lugares donde han acabado todo tipo de **antiguos artefactos vudú.** Estos niveles están **más basados en las plataformas tradicionales,** ya que ShadowMan tendrá que **superar pruebas de habilidad** para recuperar estos poderosos objetos.

Y finalmente, el **Asilo: una gigantesca ciudadela negra** (basada, debo admitir, en la pintura **"La Torre de Babel" de Pieter Bruegel.** Guy y yo siempre quisimos hacer un juego que se metiese dentro de un lugar como ése). El lugar donde se han juntado todos los asesinos, psicópatas y locos que han vivido y muerto, creando un espacio en el que dar rienda suelta a sus fantasías de eternidad más depravadas, más oscuras. El Asilo es una verdadera **combinación de plataformas, estilo sigiloso, shoot´em-up,** y que asusta y revuelve el estómago a partes iguales.

Hablamos con el jefe de proyecto de «ShadowMan»

Simon Phipps

"Siempre había querido hacer una aventura épica, heroica y mítica".

¿Cuánto tiempo habéis estado trabajando en el juego?, ¿cuándo piensas que estará finalizado y listo para salir al mercado?
¡Demasiado tiempo! (risas). En serio, el proyecto al completo ha llevado dos años y... creo que... siete meses. Mmm... dos años y siete meses... y muchas, muchas largas noches. ¿La fecha de salida? Bueno, el juego estará finalizado y listo para su venta a finales de Agosto/primeros de Septiembre. Digo estará finalizado... porque si no lo está tendré un billete de ida a la Zona Muerta. No. El juego está tan cerca que duele –los chicos ya están con las fases finales de testeo–.

¿Nos podrías decir cuánta gente ha participado en el proyecto?
Toneladas... Empezamos con un equipo de cerca de treinta personas... todo esto hace años... Yo, Guy Miller –mi jefe, erm... mi cómplice, si quieres– y once artistas y programadores de extremado talento. Con el paso de los años, la compañía ha crecido y el equipo también, y en este momento,que estamos dando el empujón para sacar el juego, ¡toda la compañía está en el equipo! ¡Debe haber sesenta personas, por lo menos! Más artistas, programadores y diseñadores que los que se pueden manejar, pero también un montón de "project managers" organizándolos a todos. Es un período muy intenso, pero emocionante, sobre todo porque ya sólo nos queda arreglar errores, lo que quiere decir que estamos a punto de terminar.

¿Cómo se os ocurrió la idea de «ShadowMan»?, ¿qué clase de juego queríais hacer?
Todo empezó cuando los chicos de la oficina central de Acclaim en New York nos mandaron un montón de sus series Valiant Comics recientemente reeditados, y básicamente nos dijeron: "coged uno y haced el mejor juego posible basado en él". No nos llevó demasiado tiempo decidir que escogíamos a ShadowMan, tiene una pinta molona y con estilo, y los primeros cuatro números tenían una estética tan diferente... Nos inspiró de verdad.

Pero, por otra parte, la verdadera razón, viéndolo ahora que ya hemos escogido ShadowMan, era que Guy y yo siempre habíamos querido hacer una aventura épica, heroica y mítica. Ya sabes, la clase de juego donde el héroe se enfrenta a una gran aventura hacia tierras desconocidas, lucha contra increíbles criaturas, pasa muchos apuros y termina volviendo a su tierra transformado en una persona diferente a la del principio de la historia. Hemos leído un montón a Joseph Campbell, quien escribió ese increíble libro llamado "Hero with a Thousand Faces" (El Héroe con Mil Caras) el cual se adentra en mitos de todo el mundo, y extrae temas y símbolos comunes a cada uno. Campbell explicó que el héroe mítico es un punto común en todas las culturas y contiene un enorme número de símbolos que tienen una resonancia en el inconsciente de todos nosotros. De todas formas, estábamos fascinados con esta grandiosa idea y deseando empezar la creación de esa clase de héroe mítico.

Así llegó ShadowMan, con su fresca apariencia, y todo el potencial para ser esa clase de personaje heroico. Dicho esto, lo demás fue una tortura mental, porque, aunque los primeros números del cómic presentaron los personajes, no había nada firmemente definido: los poderes de ShadowMan no estaban claros, la Zona Muerta era sólo un fondo negro en los cómics... Pero para un videojuego todo tiene que estar claramente localizado y debíamos tener un mundo físico que explorar. Así que fue un verdadero desafío. Todo, desde la historia inicial, que se extiende miles de años hacia el pasado, pasando por los poderes que tiene ShadowMan, hasta prácticamente la base socio-política de la Zona Muerta, tuvo que ser creado.

También, mirando atrás, algunas de las conversaciones que tuvimos durante el proyecto debían parecer de locos... ya sabes... "¿Guy? ¿Cómo construirías un portal hacia la Zona Muerta?" a lo que responde "A través de un cuerpo". Quiero decir que me llevó meses hacerme una idea de cómo funcionaría aquéllo exactamente. ¡Pero ahora puedo explicar perfectamente cómo funciona! De hecho, quedamos tan complacidos con mi explicación del mantenimiento de dos almas en un estado de fluctuación entre dos mundos para crear un Cisma, que terminamos por incluirla en el juego. Sin embargo, no recomiendo a nadie probar a hacer esto en la realidad, después de todo. Es altamente ilegal y, muy probablemente, bastante, bastante lioso.

Desde el punto de vista del juego, lo que quería hacer era intentar avanzar un paso hacia esa idea de "juego definitivo" que todo el mundo quiere jugar, un juego que incluya una gran variedad de experiencias juntas. Un juego lleno de exploración, investigación, shoot'em-up, plataformas tradicionales, todas esas cosas en un sólo juego. Y también dando al jugador sensación de libertad. Porque odio los juegos que sólo tienen un camino y una solución. No soy el mejor jugador del mundo, y me vuelvo loco cuando la única manera de llegar algo más lejos es darte contra el mismo obstáculo hasta que consigues pasarlo.





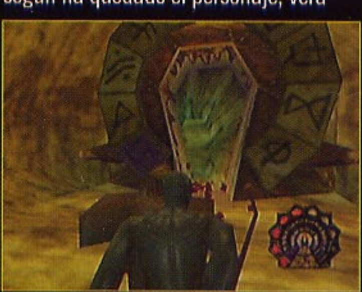
Prefiero cosas como «Mario 64», donde, si te atascas en un sitio en particular, tienes otros lugares donde ir, más cosas que hacer, hasta que piensas que puedes volver a intentarlo. Me temo que demasiados juegos "me han eliminado" por ser innecesariamente lineales, así que me gustaría pensar que ShadowMan, de alguna manera, va a nivelar la balanza.

"Odio los juegos que sólo tienen un camino y una solución. Me vuelvo loco cuando la única manera de llegar lejos es darte contra el mismo obstáculo hasta que consigues pasarlo".

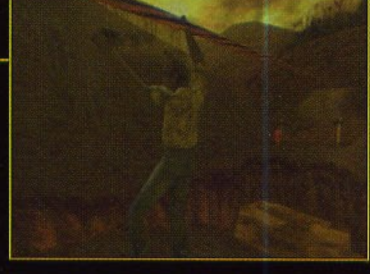
También, me gustaría dar más oportunidad al jugador de, como dijo Chris Crawford, "escribir su propia historia". Eso no significa dejar a alguien en medio de un mundo y esperar que se invente él el juego, sino dejar que el jugador elija entre explorar y otras cosas, como en ShadowMan, donde la historia tiene un comienzo, desarrollo y final clásicos, pero todo lo que hagas entre medias es cosa tuya.

Erm... ¿responde esto a la pregunta?

¿Podrías hacer una pequeña descripción de los personajes principales?
Respecto a los principales, podría estar hablando durante horas, pero sólo contaré una pequeña anécdota sobre cómo llegó Legión, el enemigo final, a ser como es. Legión tenía que representar al Diablo... al Diablo en su forma más pura. Y, después de montones de intentos para definir cómo tenía que ser el verdadero aspecto exterior del Diablo, comprendimos que el verdadero Diablo mostraría un rostro benigno, pero no podría enmascarar por completo su corrupción. Por eso, Guy sugirió que la manera de mostrar esa corrupción sería mostrar sangre en la boca de Legión, pero no llegábamos al aspecto general del mismo. Estábamos confusos. Durante semanas estuvimos dándole vueltas a la idea del "ángel caído", un tipo alto y rubio con un rostro saturnino, pero ninguno de los bocetos daba con el look que buscábamos. Más adelante, en el ECTS del año pasado, Guy y yo estuvimos hablando con Ned Browning, el Product Manager de las oficinas Acclaim de Londres. Es un tío fenomenal y muy alto, y, bien, estábamos hablándole sobre ShadowMan, cuando Guy susurró en mi oído: "Psssst! Legión...". Tuve que ser yo el que le preguntase si podíamos tomar algunas fotos suyas. Al principio pensó que estábamos bromeando, pero, según ha quedado el personaje, verá que no lo hacíamos. De todas formas, no todos los personajes de ShadowMan se parecen a personas, vivas, muertas... ¡o que trabajen para Acclaim!









"Creo que nuestra historia y sentido del lugar es más fuerte que los de «Zelda 64», y nuestros personajes están mucho mejor definidos".

¿Veremos en el juego alguna localización real?
Sí, está la Zona Muerta, que es sorprendentemente exacta según me han dicho los... erhmm... hay un lugar que está basado en una localización real. Es el nivel del metro de Londres. Nos pusimos en contacto con London Transport y nos llevaron a "Down Street Station", una estación abandonada que fue cerrada en 1937 y utilizada más tarde como refugio de Churchill durante la Segunda Guerra Mundial. El caso es que se nos ofreció la oportunidad de bajar ahí: kilómetros de oscuros, polvorientos e inhóspitos corredores, donde no había entrado nadie desde 1937. Espeluznante. No era para reírse. Los artistas fueron allí, recogiendo todo lo que pudieron de la gran cantidad de información complementaria que London Transport nos facilitó: la iluminación, el interior de los trenes... todo exacto. Entonces nosotros pusimos a vivir allí a un asesino en serie, la reencarnación de Jack el Destripador. Si ha quedado 100% exacto, no puedo asegurarlo. ¡No nos arriesgamos a estar demasiado tiempo allí abajo!

¿Puedes hablarnos sobre los movimientos y animaciones más importantes de ShadowMan?
Tiene todos los movimientos que se espera que tenga un semidios vudú: corre, salta, se agarra a las plataformas, se encarama a ellas, se cuelga y avanza por cuerdas, se agacha, rueda por el suelo, salta hacia atrás, y esas cosas. También tiene una peculiaridad, es ambidextro. Una pequeña historia sobre esto. Nada más comenzar el proyecto, estaba planificando el plan del juego, cuando llamé a la editora del cómic y le pregunté "¿cuál de las dos manos utiliza ShadowMan para manejar la pistola?"- a lo que respondió, "Cualquiera, es ambidextro". Probablemente fue una suerte preguntarlo, porque me ahorró tiempo de examinar cada viñeta del cómic para estar seguro de que ShadowMan estaba disparando con la mano correcta, pero me hizo reflexionar. Y cuando comprendí que era algo más que un simple complemento del personaje, la idea de meterlo dentro del juego vino sola. Esa noche rediseñé por completo el sistema de control que tendría ShadowMan.

Además de este montón de cositas, hay toda clase de poderes y artefactos que se pueden conseguir, como Les Gads, una serie de tatuajes vudú protectores que te permiten caminar sobre el fuego, o tocar objetos en llamas sin resultar herido.

En tu opinión, ¿superará ShadowMan el éxito de «Zelda 64»?
En realidad he estado tan preocupado de no ser influenciado por «Zelda: Ocarina of Time» que me he resistido siquiera a verlo hasta hace unas tres semanas... ¡en serio, muchas veces durante el desarrollo, me he ido de una habitación cuando he visto a uno de los chicos del equipo jugándolo!

Sabed que, cuando Guy y yo comenzamos con ShadowMan, parte de nuestra inspiración era Zelda de SNES (que, sigo pensando, es una mejor versión porque engancha mucho más) y tuvimos que ponernos a nosotros mismos el reto de imaginar cómo sería un juego de ese tipo en la próxima generación. Creo que nuestra historia y sentido de lugar es más fuerte que los de «Zelda 64», y nuestros personajes están mucho mejor definidos por el hecho de que tuvimos que poner en el juego una realidad más convincente. ¡Oh!, y nuestra fenomenal música. Tenía que decirlo, ¿no?

Que ShadowMan sea o no mejor que Zelda lo tienen que juzgar otros, pero es maravilloso pensar que hemos creado algo comparable.

La última. ¿Cuál es tu juego favorito de Nintendo 64?
«Super Mario 64». Después de 3 años todavía sigo jugando.



Simon Phipps: *"Me gustaría dar más oportunidad al jugador de escribir su propia historia."*

¿Quién es quién?

¿Tiene mostacho?, ¿suele hablar de sus cosas sin dejar participar a ningún otro contertulio? No, no nos referimos precisamente a eso. Aquí queremos mostraros a los personajes que tomarán parte en toda esta historia. ShadowMan/Mike LeRoi, los asesinos, Nettie, Jaunty...

Los protagonistas

Lo que vais a leer es, de nuevo, todo un lujo. El mismo Simon Phipps nos hace una ficha de los personajes más relevantes del juego, indicándonos cuáles son los puntos fuertes y débiles de cada uno, e incluyendo relaciones entre ellos y detalles respecto al proceso de creación.

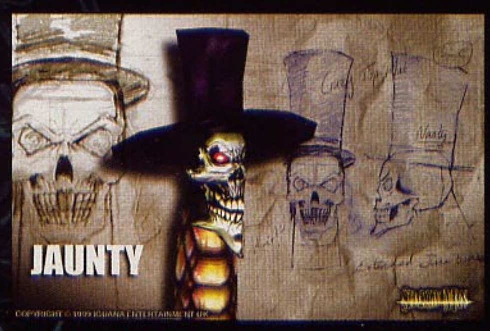


▲ **MIKE LEROI. Es la mitad humana de ShadowMan.** Es un chico normal metido en un montón de problemas que termina siendo el esclavo vudú de Mama Nettie. De todas formas, Nettie ha colocado esa máscara vudú (la Máscara de las Sombras) en la caja torácica de Mike a la fuerza, lo que, efectivamente, lo mata, lo resucita, y le da el poder de convertirse en ShadowMan cuando cruza hacia la Zona Muerta.

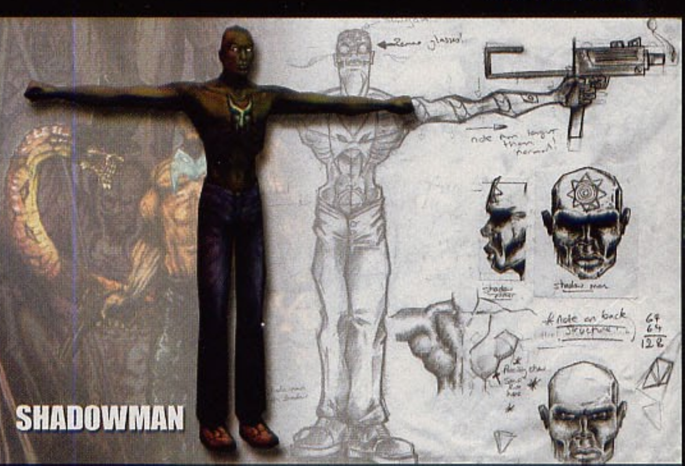
Mike es el héroe a regañadientes. En realidad no quiere tomar parte, pero, ¿qué puede hacer? Su familia está muerta por algo que hizo en el pasado y, desde que está bajo el hechizo de Nettie, sólo puede cumplir sus órdenes. **Mike es...mortal, no tiene poderes mágicos** (aparte de una pequeña habilidad para para ver las cosas como son en realidad). Si lo tiras por un precipicio o lo ahogas, morirá, lo que sólo tiene el efecto de llevarle a la Zona Muerta. **Su arma primaria es una pistola basada en la Magnum Desert Eagle.**



▲ **NETTIE.** Es una **sacerdotisa vudú** que tiene cientos de años, aunque aparente bastantes menos. Su alma habita el cuerpo de una joven que, desafortunadamente, queda unida a la esencia de Nettie. **No puede viajar a la Zona Muerta,** por eso utiliza a ShadowMan y a Jaunty como "ayudantes" en su lucha contra el mal.



▲ **JAUNTY.** Es un **sirviente a las órdenes de Nettie, una serpiente con cabeza de calavera.** Es una especie de personaje burlón, con quien ShadowMan desarrolla una relación de "colega" durante el juego. Yo trabajé en lo que Jaunty tenía que decir, pero Guy (Miller) añadió el **humor retorcido.** Por un lado tienes a ShadowMan, el mortalmente serio Señor de la Zona Muerta con la misión de salvar el mundo, y por otro, a esta serpiente maniaca aparentemente inútil, que constantemente **intenta tocarle "las fibras sensibles" a ShadowMan.**



▲ **SHADOWMAN.** ShadowMan es un caso totalmente distinto al de Mike. Como sabes, Nettie lo necesita para cruzar al mundo de los muertos y que ponga orden por allí. Pero lo raro del personaje de **ShadowMan como oposición a Mike es que en realidad disfruta con lo que hace.** El **poder que le da la Máscara de las Sombras le provoca un sentimiento de autoridad y decisión del que carece como Mike.** Por supuesto, hacia el final del juego, y en previsión de una segunda parte, Mike tendrá que poner término al dilema... como he dicho antes, el héroe regresa de su aventura transformado. Respecto a los poderes de ShadowMan, bien... puede **bucear distancias ilimitadas** (no se puede ahogar, ¡ya está muerto!), **usar objetos mágicos, sobrevivir a caídas desde cualquier altura** (de hecho, invitamos a dar increíbles saltos de fe, en ShadowMan no hay lugares por los que puedas caerte fuera del escenario). Así que, **si ves un gran precipicio,** tírate. Siempre hay una recompensa y, quizás, la mitad de la fase esté ahí abajo.

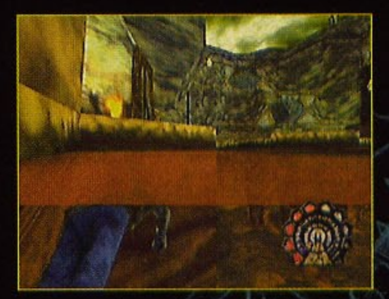


▲ **LUKE. Era el hermano pequeño de Mike.** Murió hace años, y Mike no deja de culparse por ello. Su **oso de peluche** se convierte en el objeto que ayuda a Mike a cruzar hacia la Zona Muerta, y en la manera de volver a fases ya visitadas. Legión llegará a utilizar la imagen de Luke para intentar desarmar moralmente a nuestro protagonista.



La relación entre Nettie y Mike/ShadowMan es tan profunda como injusta. Mike es su esclavo vudú. Obedece sus órdenes a pesar del peligro, y es que ShadowMan no puede resistirse a los encantos de Nettie.







Por si fuera poco interesante de por sí, ShadowMan alardeará de unos efectos gráficos explosivos. Al disparar, si un enemigo "revienta" bajo el agua, o abriendo un portal de la Zona Muerta, veremos montones de realistas animaciones (dentro de lo posible) que nos dejarán helados.

Los "Serial Killers"

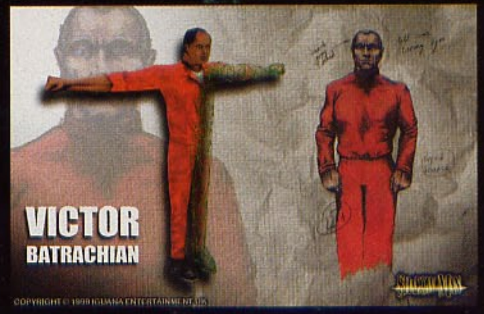
Los expedientes de estos desalmados aparecerán detallados en el cartucho. Tendremos que revisarlos una y otra vez para sacar conclusiones y actuar en consecuencia. Os vamos avisando, no son hermanitas de la caridad, sino asesinos en serie...



▲ **AVERY MARX.** En realidad es el **"asesino de las reformas del hogar"**. Su hilarante apodo contrasta con sus actos. Ha asesinado a varias personas, incluyendo a su madre, con herramientas de bricolaje. Es un **retrasado mental,** pero su vena artística tiene salida por medio de las grotescas esculturas que forma con los cuerpos desmembrados de sus víctimas.

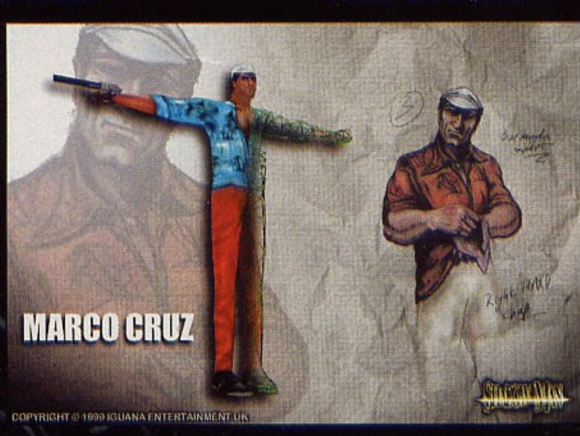


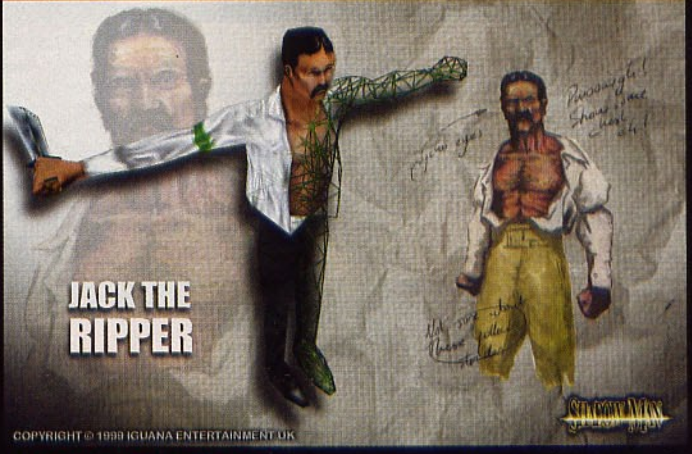
▲ **MILTON PIKE.** Este **experto en explosivos** dejó patente su destreza en un asesinato mediante "Bobby-traps" adheridos a los televisores de todo un edificio Federal. Está en prisión.



▲ **VICTOR BATRACHIAN.** Autodenominado "Lizard King" **(rey lagarto)**, este **médico cometió varios asesinatos** en los que las víctimas aparecieron sin cabeza. El informe forense hablaba de "una presión interna antinatural". En el cuello de sus víctimas aparecía un pequeño lagarto disecado, y en el torso un extraño símbolo. Actualmente está en prisión.

MARCO CRUZ ▶ Este hispano atacaba **a sus víctimas con ayuda de su remolque, en la zona de Mojave.** Los sacaba de la calzada, los ataba, y todo concluía con un asesinato ritual que variaba según se tratara de hombres o mujeres. Actualmente está en prisión, con Víctor y Milton.



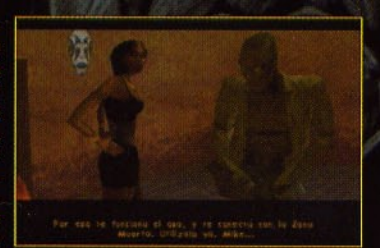


▲ **JACK EL DESTRIPADOR. Más conocido como "Jack 2",** sus asesinatos rozan el límite de la exactitud comparados con los de su homónimo del siglo pasado. Las fechas, los lugares y los procedimientos son los mismos. Tras cuatro muertes, **se espera su detención para el 9 de Noviembre,** fecha del último asesinato registrado del Jack original en Londres.

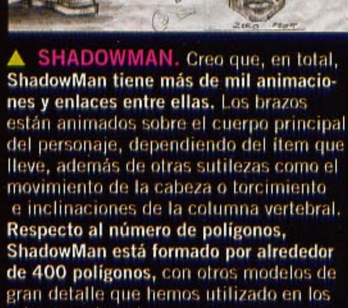
Cómo se hizo

De nuevo Simon Phipps nos cuenta en exclusiva todos los pasos que dieron los miembros del equipo en la construcción y desarrollo de esta superproducción. Diseño de niveles, secuencias de animación, más un montón de anécdotas y cosas curiosas.

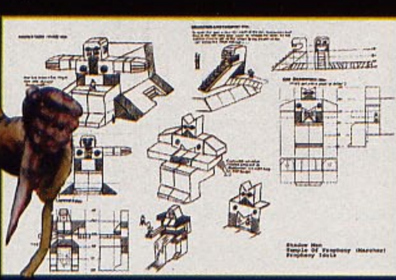
SECUENCIAS. Una cosa que me dejó asombrado es lo que los chicos de animación hicieron con las secuencias cinemáticas. Originalmente diseñé unas escenas de conversaciones sin movimiento, semejantes a la clase de cosas que ves en «Zelda» y «Mario», donde sólo tienes subtítulos o cajas de textos, y en realidad poco hacen los personajes. Pero luego, los animadores fueron más allá y realizaron un milagro: **animación al completo, bellas tomas, ¡y metieron la hora completa de diálogos!**



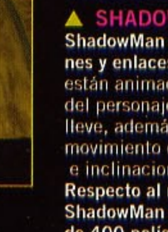




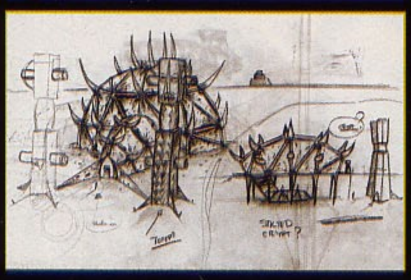
SHADOWMAN. Creo que, en total, **ShadowMan tiene más de mil animaciones y enlaces entre ellas.** Los brazos están animados sobre el cuerpo principal del personaje, dependiendo del ítem que lleve, además de otras sutilezas como el movimiento de la cabeza o torcimiento e inclinaciones de la columna vertebral. **Respecto al número de polígonos, ShadowMan está formado por alrededor de 400 polígonos,** con otros modelos de gran detalle que hemos utilizado en los primeros planos.











ESCENARIOS. Respecto al diseño de los niveles, sí, **hicimos algunas filmaciones del metro de Londres, pero el resto... bueno, el resto estaba sobre una mesa de trabajo** con montones de papel, lápices, bolis, reglas y tazas de café durante horas y horas. **Terminé de mapear los niveles con una exactitud de centímetros,** como si se tratase de los planos de un edificio. Luego los artistas cogieron esos planos y los pasaron a 3D (y, creedme, los mapas son verdaderamente 3D; fue un sacrificio diseñarlos, especialmente cuando algunos de ellos tenían cinco o seis pisos), y después añadieron su propio estilo, aderezos, texturas e iluminación. Cuando todo esto estuvo hecho, tuve que volver sobre los mapas para poblar cada nivel con tipos malos.

MOTOR DEL JUEGO. **El motor del juego básicamente fue creciendo a medida que avanzaba el proyecto,** gracias al puñado de talentosos programadores que tenemos en el equipo. Nos preguntaron a Guy y a mí qué queríamos hacer. Dijimos **"llegar a ver el horizonte sin ninguna pérdida de profundidad, recorte o niebla, y también, ir de localizaciones exteriores a interiores sin pausa alguna".** Dijeron "muy bien". Dejaron a un lado las reglas y limitaciones, y lo hicieron. Y han estado retocando una y otra vez el motor para hacerlo más rápido y eficiente.



Hemos reunido para ti LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64 en dos libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO64
Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD
Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE
Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64
Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007
25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64
Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS
Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS
15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRIOLOGY
6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING
12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.

GUÍAS COMPLETAS PARA N64
Nintendo Acción
• TUROK 2
• Banjo-Kazooie
• Duke Nukem 64
• Forsaken
• F-1 WGP
• Yoshi's Story
• Mission: Impossible
• Automobili Lamborghini
• FIFA: Rumbo al Mundial 98
• Mortal Kombat 4
Y ADEMÁS GUÍAS ESPECIALES DE:
ZELDA
V-RALLY

2.- «Guías Completas para Nintendo 64» A la venta en tu quiosco por sólo 795 Ptas.

TUROK 2
Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA
Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99
Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE
¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64
Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE
29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP
15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

MORTAL KOMBAT 4
Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores¡¡para alucinar!!

YOSHI´S STORY
Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN
Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.

¡¡Con cientos de trucos para los mejores juegos!!

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2)

Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº .... Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47

ES UNA PUBLICACIÓN DE HOBBY PRESS

Top Gear Rally 2

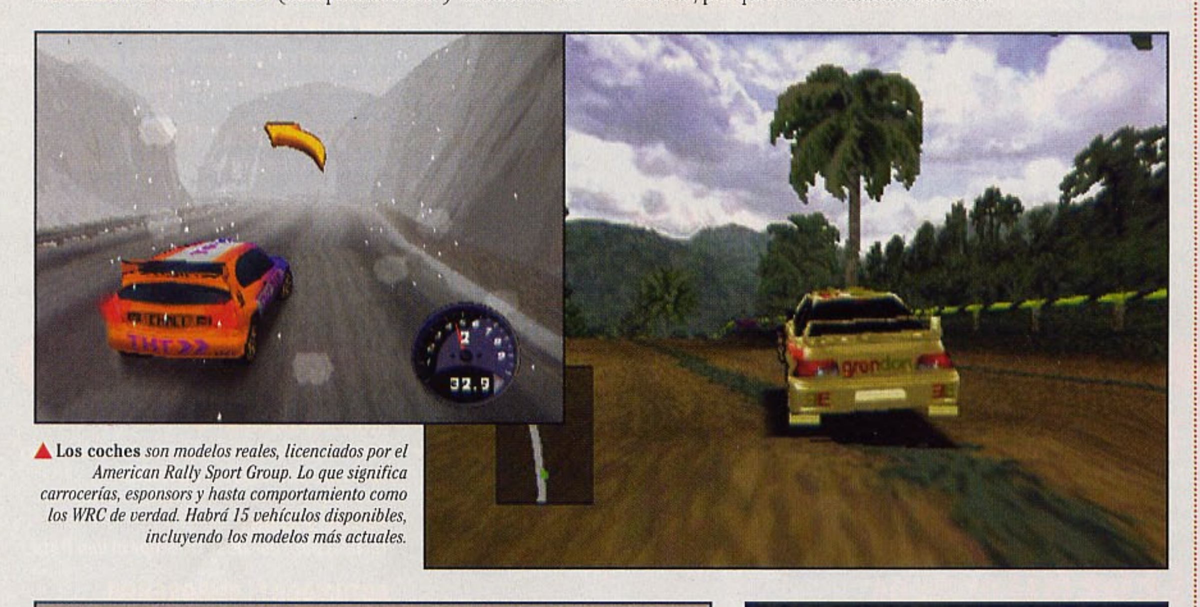
Compañía: Kemco-Saffire Tipo de juego: Carreras Lanzamiento: Otoño

Llega la revolución de la saga

Ni «Top Gear», ni «Top Gear Overdrive». La segunda parte promete revolución total. **El objetivo es hacer un juego real,** y la clave es el rally puro 100%. Así, las carreras se desarrollarán en **tramos con principio y final,** nada de dar vueltas y más vueltas al mismo recorrido. Además se ha conseguido la **licencia del "American Rally Sport Group"**, lo que permitirá poner en juego hasta **15 vehículos reales** (y actuales, desde el último Subaru al Mitsubishi de Rally o el Ford Focus WRC).

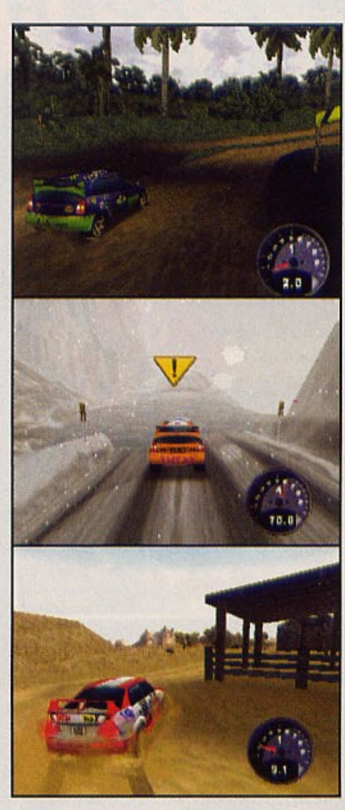
El decorado impacta, pero es el juego lo que de verdad convence. A los datos nos remitimos, como por ejemplo que las **físicas de los coches** (comportamiento) estarán basadas en las **reacciones de los modelos reales** según las condiciones del terreno. Cuantos más daños sufra el coche, más difícil será dominarlo. También el engine gráfico experimentará una evolución sin precedentes, hasta el punto de que se utilizarán las últimas técnicas disponibles: desde **Expansion Pak a reflection mapping, bi-linear interpolation** y otros nombres que suenan a chino.

Añádele todo tipo de superficies, condiciones climáticas adversas, una **inteligencia artificial** superdesarrollada y tendremos un juego de rally capaz de plantar cara a los mejores del género. Y es que los demás pueden echarse a temblar, porque Kemco ataca de nuevo.



▲ **Los coches** *son modelos reales, licenciados por el American Rally Sport Group. Lo que significa carrocerías, esponsors y hasta comportamiento como los WRC de verdad. Habrá 15 vehículos disponibles, incluyendo los modelos más actuales.*

Demuestra que eres un buen piloto y ficha por los mejores



▲ **El primer paso** *para jugar con TGR2 es obtener la licencia en la autoescuela. Después seremos contratados por una escudería, cuyo esponsor sufragará los gastos del coche. Demuestra un buen nivel, gana las suficientes carreras, y podrás saltar a un equipo mejor.*



▲ **Las condiciones climatológicas** *serán muy variadas. Lluvia, nieve, hielo... obligarán a practicar una conducción diferente.*

Primera impresión

- ☺ Coches reales, reacciones reales, licencia oficial... esto promete.
- ☺ El engine gráfico dará sopas con onda a las entregas anteriores.
- ☹ Esperemos que la sensación de velocidad supere a la del TGR original.
- ☹ ¿Quién lo va a sacar y cuándo planea hacerlo? Sin respuesta...

R-Type DX

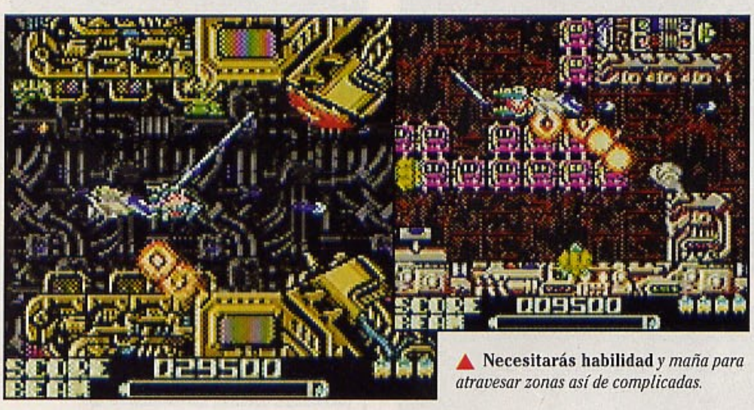
Compañía: **Nintendo** Tipo de juego: **Shooter** Lanzamiento: **Julio-Agosto**

Jugabilidad desorbitante

Sabíamos que «R-Type DX» iba a ser una de las **grandes bazas de** Nintendo para este verano, y después de haberlo jugado durante unas horas sólo os podemos decir que no tendrá rival. Por si alguien no se había enterado, estamos delante del juego que marcó un antes y un después en los **mata-marcianos**. Sus **potentes gráficos, con unos enemigos finales gigantescos y originales** como pocos, la gran velocidad de la acción, la barbaridad de enemigos y disparos que llenaban la pantalla, y, sobre todo, su **intachable jugabilidad,** hicieron de él un mito. Y, después de quince años, el mito llegará a Game Boy Color con las mismas virtudes del arcade original, o, mejor dicho, de los arcades originales, pues ya sabéis que «R-Type DX» incluirá las **seis fases de «R-Type», y las cinco de «R-Type II»**, es decir, los arcades completos. **Once niveles que podremos jugar por separado,** eligiendo la primera o la segunda parte en el menú, **o juntos**, en una batalla de mastodóntica duración e impensable dificultad. Y cuando terminemos con los malos en color, siempre nos quedarán las **dos versiones en blanco y negro** que también están incluidas. Básicamente serán iguales (menos en gráficos, claro), pero con alguna diferencia en cuanto a colocarse aquí o allá para eliminar a los jefes finales. Así pues, ya sabéis, ahorrad un poquito, porque este juego se va a convertir en **uno de los imprescindibles.**



▲ **En las zonas plagadas** *de enemigos pequeños será buena idea soltar la bola que nos acompaña, para que dispare desde otra posición y abarquemos más escenario.*



▲ **Necesitarás habilidad** *y maña para atravesar zonas así de complicadas.*

▶ **Los enemigos finales** *de ambas partes (R-Type I y II) se encargarán de poner las cosas aún más difíciles. Sus patrones de ataque serán mortales.*





Te enfrentarás a todo tipo de enemigos



▲ **La variedad** *de enemigos que llenarán la pantalla será otro de los puntos fuertes de «R-Type DX». Tendremos que enfrentarnos a montones de naves pequeñitas pero rapidísimas, extraños alienígenas con pinzas y cola de escorpión, gigantescas serpientes bio-mecánicas, engendros tecnológicos grandes como un transatlántico... y todos irán a por ti.*

Primera impresión

☺ Gráficamente rebosa calidad, y el movimiento no se quedará atrás.

☺ Tendremos en un solo cartucho dos máquinas arcade que hicieron historia.

☹ Hemos visto alguna que otra desaparición de sprites. Esperemos que se arregle.

☹ La dificultad puede echar para atrás a más de uno.

[Una de retrasos]

Nada, que algunos juegos se están haciendo de rogar más de la cuenta. Es el caso por ejemplo de **«Monaco GP2»**, de Ubi, que ahora anuncia su salida para septiembre (después de llevar varios meses en el candelero). Cosas de producción, nos aseguran desde la compañía. Otro que se está haciendo esperar es **«Duke Zero Hour»**. Ahora será Virgin, que distribuye los juegos de GTI aquí, la que se encargue de lanzarlo a lo largo de agosto. Y a finales, casi en septiembre, llegará la versión de Game Boy Color. Hablando de la portátil, en septiembre también está previsto el lanzamiento de **«ANTZ»**, versión de la peli de animación de Spielberg, que sacará Infogrames. Los últimos que se nos van son **«The New Tetris»**, de N64, a mediados de octubre, **«Jet Force Gemini»**, hasta principios de noviembre, y **«All Star Tennis 99»**, de Game Boy Color, hasta mediados de septiembre, según noticia de última hora de Ubi.

[«Daffy Duck» y «Tazmanian Devil Rush», pronto en GBC]

Ambos títulos llegarán en **octubre**, de la mano de **Infogrames**. En «Daffy Duck» viajaremos junto a Bugs Bunny por seis niveles de plataformas en busca de un tesoro. Entre las características técnicas, 56 colores simultáneos, gran variedad de movimientos y animaciones como las de los dibujos animados Warner.



Lo de Taz llegará luciendo personajes y decorados en 3D y con 56 colores. Además también irá de viajes. Empezaremos en Tazmania para después recorrer China, Suiza, Holanda... En total 9 escenarios diferentes, donde encontrar los alimentos más extravagantes para dar energía a Taz.

[Los nuevos «South Park»]

El fenómeno de la serie de animación SOUTH PARK no conoce límites, y ahora, tras el lanzamiento del shooter 3D que tan bien ha caído en USA, se nos anuncia doble secuela. Los nuevos South Parks llegarán en **noviembre** para N64. **«South Park Rally»** convertirá a los personajes de la serie en peculiares pilotos de extravagantes vehículos. El objetivo, ser el más rápido circulando por las calles del pueblo. **«South Park Luv Shack»**, nos propondrá participar en divertidos minijuegos al estilo «Mario Party» pero como con más malicia.



[Rumores de la secuela de Zelda]

Según publican distintos medios americanos, haciéndose eco de unas declaraciones de Nintendo Japón, **la gran N podría presentar un nuevo Zelda en el Nintendo Space World** que se celebrará durante este mes de agosto en Japón. El nombre que se le ha dado a la criatura es **«Legend of Zelda: Gaiden»**, y las especulaciones van por el lado de que saldrá en formato 64DD (aunque sigue la polémica sobre el lanzamiento del add-on) y que la historia transcurrirá fuera de Hyrule. Pronto, más.

[Virgin lanzará «Carmageddon»]

Según hemos podido confirmar en las últimas fechas, Virgin será la compañía que finalmente distribuya las versiones de **Nintendo 64 y Game Boy Color** de «Carmageddon». Ambos títulos, desarrollados por SCI, aparecerán durante el mes de **septiembre**.

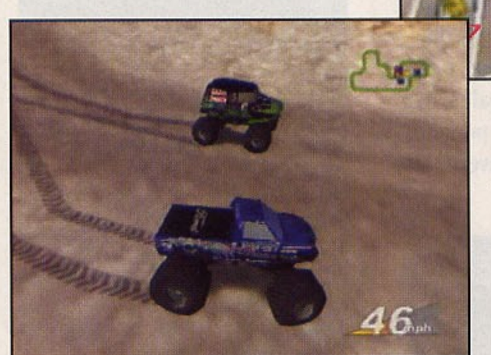


Monster Truck Madness

«Mario Kart» en todoterreno

La compañía **Edge of Reality** (F-1 WGP, Beetle Adventure, Daikatana) está dando los últimos retoques a «Monster Truck Madness», conversión del **simulador 4x4 de PC** que ya va por la segunda entrega. Pero en "MTM", del simulador sólo quedarán las físicas (comportamiento) de los coches, porque el resto se ha dado un **lavado arcade con ítems, power-ups, misiles y atajos** de por medio. ***"Si lo tuviéramos que comparar con algún juego, diría que es similar a Mario Kart pero con estos 4X4 de protagonistas y un comportamiento real"***, nos explican los programadores. Sí, claro, el caso es que controlamos a estos **monstruos de ruedas gigantes** y nos ponemos a competir en plan "para ganar hay que correr más que el otro y pisarlo si es necesario". Pero, ah, no hay circuito a la usanza clásica. Y eso es algo que diferencia a MTM del resto de juegos de coches. **Total libertad de movimientos en un entorno 3D** bien puesto. Después, según el modo de juego que elijamos, el objetivo será diferente. En **Exhibición** hay que cruzar los checkpoints antes que nadie y en el orden correcto (valen los atajos, claro); en **circuito**, cada victoria nos regala nuevo Monster y nueva pista. Y por último tenemos algunas **"vaciladas"** que os van a poner las pilas, como jugar al fútbol con los Monsters, o al hockey...





▲ **Pasó por el PC** *en plan más serio: simulación, control preciso, sin concesiones. Ahora, en la versión de Nintendo 64 tendrá una cara más divertida. El control no nos pondrá problema alguno y los ítems y atajos serán las claves de la carrera.*

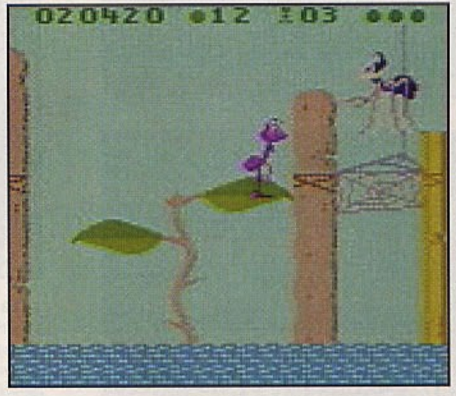
A Bug´s Life

Compañía: **Activision** Tipo de juego: **Acción-aventura** Lanzamiento: **Julio**

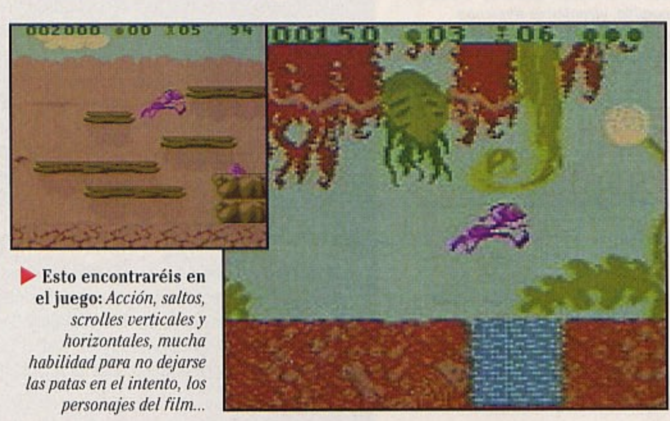
Bichos en apuros

Los bichos de la película de Disney protagonizan al completo un entretenido título que mezcla **acción, plataformas y aventura** en escenarios inspirados en el film. Nuestra misión es ayudar a Flik, la trabajadora hormiga, a **conseguir un doble objetivo: comida para la colonia, y protección del malvado Hopper.** Le esperan **nueve niveles** en los que tendrá que saltar, escalar, gatear, pensar rápido y enfrentarse a sus enemigos.

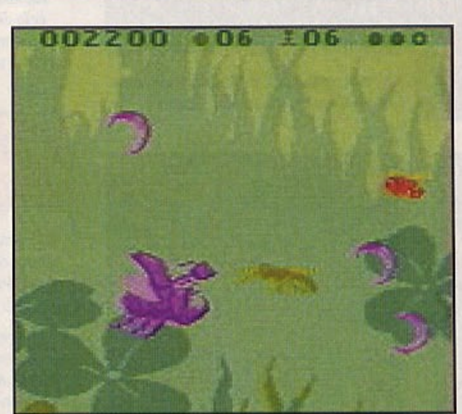
La **parte técnica** ofrecerá decorados vistosos y un **estilo de juego rápido**. Lo mejor será la **variedad de niveles**, que combinarán fases de scroll vertical, otras a lomos del escarabajo...







▶ **Esto encontraréis en el juego:** *Acción, saltos, scrolles verticales y horizontales, mucha habilidad para no dejarse las patas en el intento, los personajes del film...*



Primera impresión

☺ El espíritu de la película. Aparecerán los personajes del film, los escenarios os recordarán a los originales...

☺ La variedad de niveles, cosa muy de agradecer. Fases de scroll vertical, en pantallas estáticas, a lomos de un escarabajo...

☹ El control de la hormiga no va a ponernos las cosas demasiado fáciles. Aunque sus animaciones no están nada mal.

☹ Puede que la duración. Si no te atascas con frecuencia, el juego se te puede quedar corto. Pronto lo comprobaremos.

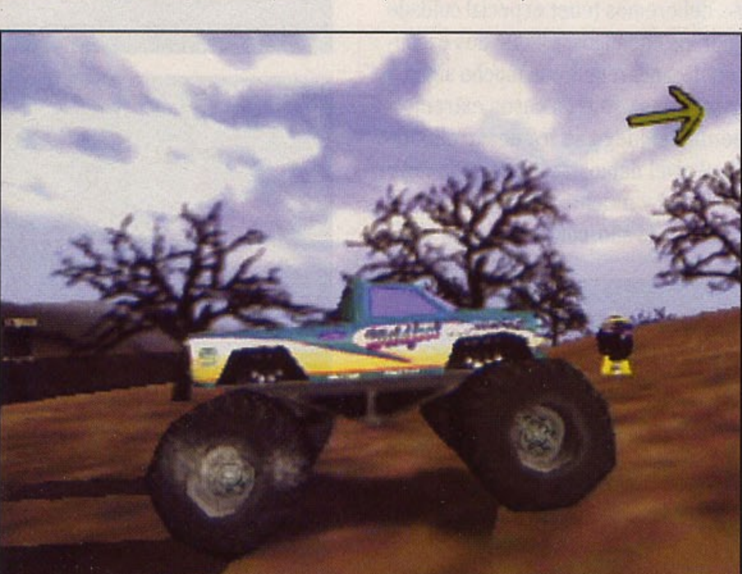




▲ **¿Ves ese camino?** *Pues más o menos hace de circuito, aunque podrás elegir si ir o no por él.*

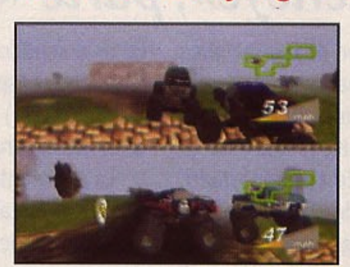


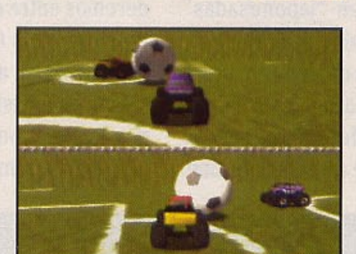
▲ **Vista interior** *para poner los pelos de punta al personal con saltos y miles de diabluras al volante.*



Compañía: **Take 2** Tipo de juego: **Carreras** Lanzamiento: **Julio/Agosto**

Los modos de juegos más divertidos





- **Hockey:** *Ponemos a los Monster sobre el hielo, dos porterías pequeñitas y un disco gigante. Dejemos que la lucha empiece.*
- **Rumble:** *Hay una plataforma en el centro del decorado, sobre lo alto de una colina. Por cada segundo que estemos sobre ella sumaremos diez puntos. Si estamos fuera, nos quitarán 1 punto por segundo. Y si nos echan, adiós a 50 puntos.*
- **Persecución policial:** *2-4 jugadores. Los polis están equipados con escudos de fuerza que echan de la carretera a los coches. Hay que escapar de ellos, completando una vuelta.*
- **Fútbol:** *Campo a cubierto y un gran balón de por medio. En una lucha hercúlea, hay que apañárselas para meter más goles que los demás. Absolutamente loco.*
- **Tag:** *2-4 jugadores. Un coche "se la liga" y tiene que perseguir a los demás. Lo gracioso es que el coche es una gallina gigante...*

Primera impresión

☺ Los modos multijugador son originales en cuanto al planteamiento. Se supone que la puesta en escena redondeará la jugada.

☺ La no existencia de un circuito al que ceñirnos durante la carrera. Mola lo de ir saltando entre atajo y atajo.

☹ Esos fondos con niebla nos preocupan. A ver si la versión final llega un poco más afinada en cuanto a los decorados.

☹ Esperemos que para los que lo jueguen en solitario, no se quede excesivamente corto. Ya veremos cuántos circuitos y coches ofrece.

Tonic Trouble

Compañía: **Ubi** Tipo de juego: **Aventura-plat.** Lanzamiento: **Septiembre**

"Exploracción" a raudales

Se llama Ed, es extraterrestre, tiene color morado y es torpe, muy torpe. Protagoniza, junto a cientos de alocados personajes, la aventura más original que hemos visto a este lado de la galaxia. «Tonic Trouble» transcurrirá en un **mundo de dibujos animados** que antes era la Tierra y ahora es un lugar donde los vegetales han cobrado vida y los periódicos ejercen de agentes secretos. Semejante tesitura obligará a nuestro héroe a desarrollar la materia gris de su pequeño cerebro, para resolver los innumerables **puzzles que le esperan en cada uno de los 11 mundos** que han puesto en juego los desarrolladores. Pero Ed no sólo te exigirá pensar, sino además **ser hábil** para conducirle por los niveles arcade (empieza deslizándose por una montaña helada) y para **dominar todos sus movimientos:** correr, nadar, utilizar su bastón-láser, volar, dar saltos. Será como dicen los chicos de Ubi, el **primer juego de "Exploracción" de la historia,** y eso significa que os quedaréis atascados unas cuantas veces...





Primera impresión

☺ Los movimientos y animaciones del protagonista. Los animados decorados, vestidos con colores ácidos. Todo muy creativo.

☺ Estará traducido al castellano. Buenísima noticia, porque habrá textos, diálogos, pistas. En fin, que lo vamos a necesitar.

☹ Algunos puzzles serán muy pero que muy difíciles de resolver. Puertas camufladas, objetos que no se ven...

☹ Todavía tendremos que esperar un poquito, hasta finales de septiembre más o menos, para poder disfrutarlo a tope.

Winback

Compañía: **Koei** Tipo de juego: **Acción 3D** Lanzamiento: **No disponible**

Parte «Goldeneye», parte «Metal Gear»

Jean-Luc Cougar es el líder del grupo de operaciones SCAT. El Ministerio de Defensa les ha ordenado localizar y desbaratar los planes de la organización terrorista "Crying Sheep", que quiere plantear una guerra total al gobierno, empezando con el sabotaje de una importante central espacial. Este es el argumento de «Winback», una interesante **aventura de acción 3D diseñada por Koei,** compañía hasta ahora especializada en "japonesadas" diversas que ahora quiere darse a conocer en Occidente.

En realidad, el juego es una **mezcla** de dos reputados engines, **GoldenEye y Metal Gear Solid,** al que se le ha añadido un motor especial llamado **Active Motion System** que proporciona la sensación de estar frente a una peli de cine. En este sentido, el **tratamiento gráfico está siendo muy cuidado** (el aspecto de protagonistas y decorados es muy sólido y nítido) y se han definido **más de 450 cuadros de animación** para cada personaje.

La **estrategia jugará** un papel relevante en «Winback». Como en «Metal Gear», deberemos tener especial cuidado de no ser detectados por los enemigos, así que nos esconderemos entre el decorado, andaremos con mucho sigilo, y procuraremos utilizar las armas sólo en casos extremos. Finalmente, el **argumento del juego se irá desarrollando** según las decisiones y el nivel demostrado por cada jugador, lo que promete **variedad y mucha, mucha duración.** Lo confirmaremos hacia final de año, cuando salga en USA.



▲ *Una delas* **claves** *del juego será evitar ser detectado. Mucha prudencia, amigo.*

Primera impresión

☺ La base («Metal Gear», «GoldenEye») son lo suficientemente sólidas como para no pegar el petardazo.

☺ El modo cuatro jugadores, que finalmente incorporará el cartucho, promete muchos ratos felices.

☹ Aún no está acabado y parece que hay problemas en el diseño: la duración total no está bien ajustada.

☹ Como siempre en estos casos, los problemas de distribución. ¿Quién, cuándo...?







El equipo S.C.A.T.



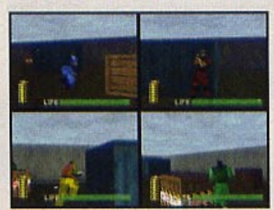






▲ **Jean-Luc Cougar** *lidera el grupo SCAT (no confundir con STARS, de Resident Evil) y es el protagonista principal de nuestra aventura. El resto del comando también intervendrá en el juego, echándonos una mano cuando lo necesitemos. Aquí tenéis al grupo en pleno, preparándose para la misión al estilo Hombres de Harrelson.*

La diversión se multiplica por cuatro







▲ **A priori, «Winback» no iba a incluir opción multijugador.** *Koei eligió dos jugadores en split screen, opción que continúa manteniéndose incluso después de haber decidido finalmente la incorporación de cuatro jugadores. Con todo, el esquema no está muy claro, pero parece que tendrá un diseño similar al de «GoldenEye» y maneras muy «Quake II», con fuerte componente estratégico. Todavía tenemos que verlo...*

Command & Conquer

Compañía: **Nintendo-Westwood** Tipo de juego: **Estrategia** Lanzamiento: **Julio/agosto**

La estrategia que te conquistará

La estrategia empieza a jugar en Nintendo 64. Y lo hace de la mano de uno de los sagrados del género, el título que se inventó la **"estrategia en tiempo real"**. De acuerdo, no es el típico arcade al que acostumbramos, es muchísimo más; y aunque hay armas, disparos y mucha emoción, el intríngulis está en lo que hay que hacer antes…

El mundo se divide en dos bandos irreconciliables, los buenos (Global Defense Initiative) y los malos (Brotherhood of NOD). El enlace común es el mineral Tiberium, que ambos deben recoger y procesar para conseguir dinero y crear o fortalecer su ejército. A lo largo de **50 misiones (más las operaciones especiales,** de estreno aquí), cada sector tendrá que hacer frente a distintos objetivos. Empieza fácil, pero enseguida el desafío se amplía: desplegar bases, barracones para crear soldados, refinerías… El inicio muestra tu ejército y a su alrededor un terreno "oscuro". Envía soldados para descubrir lo que se esconde: minas de Tiberium, bases enemigas…

«Command & Conquer» presenta los **mapeados del original,** pero **en 3D.** El Expansion Pak proporciona nitidez a los gráficos, aunque no será lo más importante del juego… Los diseñadores han suplido con el mando la falta de ratón, y **el control puede ser tan ágil como quieras.**

En fin, que hay mucho por descubrir, y que seguro que **pronto todos os apuntaréis a la estrategia...**



Desde el menú *de "construcción" podemos crear tanto los edificios como las tropas. Para acceder a algunas instalaciones, antes deberemos tener otras: por ejemplo, antes de la refinería es necesario construir primero una planta de energía.*

La central de producción *debe ser el primer objetivo, para evitar que construyan más edificios.*

Primera impresión

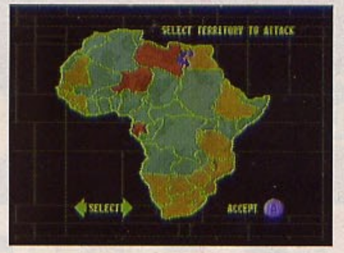
- El control pad ha suplido al ratón, ofreciéndonos un control simple, ágil y sencillo.
- La variedad de misiones, el sentido de la estrategia, el atractivo de lo desconocido...
- Es un cambio radical con respecto al estilo de juego al que estamos acostumbrados.
- La parte gráfica no es gran cosa, pero es que de nuevo hay que mirarlo desde otro punto de vista...

Los buenos contra los malos, el cuento de nunca acabar









En el bando de los buenos *están las tropas de la Global Defense Initiative, y en el de los malos, las de la Brotherhood of NOD. Si eliges a los buenos, empezarás tu campaña en Europa del Este. Los nombres de los países serán reales, pero no las localizaciones, que por cierto se parecerán bastante entre sí. Por su parte, los malos empezarán sus conquistas en Africa. Ambos bandos dispondrán de ejércitos e instalaciones de aspecto diferente, aunque básicamente serán las mismas: soldados, ingenieros, refinerías de Tiberium...*



La primera misión *del bando de los malos será destruir por completo este pueblecito.*

CONCURSO

GAME BOY COLOR

NINTENDO ACCIÓN TE DESAFÍA A QUE AVERIGÜES A QUÉ JUEGOS DE GAME BOY COLOR PERTENECEN ESTAS CARÁTULAS.

HEMOS MODIFICADO ESTAS 12 CARÁTULAS DE GAME BOY COLOR, Y AHORA NO SABEMOS DE QUÉ JUEGO ES CADA UNA. AGUDIZA TU VISTA E INDICA EN EL CUPÓN A QUÉ JUEGO CORRESPONDE CADA IMAGEN. ¡¡EH, ESFUÉRZATE QUE EL PREMIO ES MUY GORDO!!

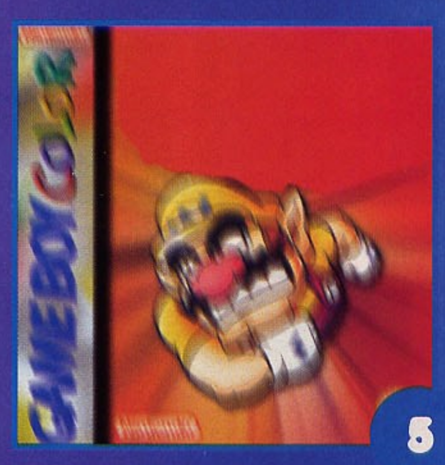
REGALAMOS DIEZ PACKS GAME BOY COLOR + 4 JUEGOS (A ELEGIR ENTRE LOS TÍTULOS DEL CATÁLOGO DE NINTENDO ESPAÑA).











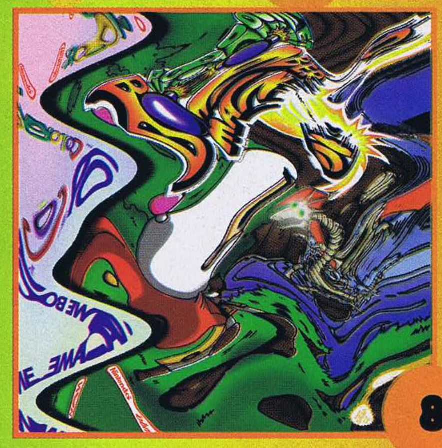


Bases del concurso: GAME BOY COLOR

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Nintendo Acción, Apartado de Correos 400, Alcobendas (28100 Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO GAME BOY COLOR
2. Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán DIEZ y sus remitentes serán premiados con una Game Boy Color y 4 juegos a elegir entre los títulos que corresponden a las carátulas indicadas. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre los días 16 de Julio y 30 de Agosto de 1999.
4. La elección de los ganadores se realizará el 1 de Septiembre de 1999 y los nombres se publicarán en el número de Octubre de la revista Nintendo Acción.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS, S.A.



















CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre:

Apellidos:

Dirección:

Localidad: Provincia:

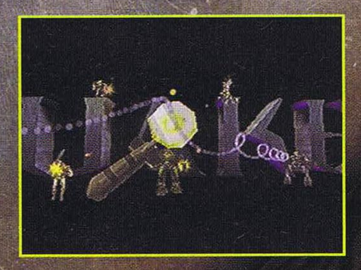
C.Postal: Telf.:

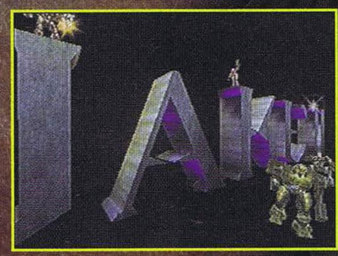
Respuestas:

- SHADOW GATE CLASSIC
- LEGEND OF ZELDA DX
- WARIOLAND 2
- TETRIX DX
- QUEST FOR CAMELOT
- F-1 WGP
- BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3
- POCKET BOMBERMAN
- CONKER'S POCKET TALES
- GAME & WATCH GALLERY 2
- R-TYPE DX
- SUPER MARIO BROS DX

LOS 4 JUEGOS QUE ELIJO SON: 1. 2.

3. 4.









Las imágenes iniciales consiguen poner los pelos de punta al más pintado. «Quake II» se planta en pantalla rodeado de explosiones, efectos de luz, y con los bichos haciendo de las suyas.

NINTENDO 64
ACTIVISION/RASTER
ACCIÓN 3D
128 MEGAS
19 NIVELES/10 MULTIJUGADOR
BATERÍA: PASSWORDS

información del juego

1-4 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio **10.990** PTA



QUAKE II

Su nombre **asusta**

Con títulos como «Quake II», **Nintendo 64 se revaloriza**, el pad suma adeptos y la expansión de memoria gana credibilidad. Sin duda el juego de Activision **es una de las estrellas del año.** Los desarrolladores **han sabido leer perfectamente la conversión**, trasladando el ambiente, los mejores momentos, el *feeling* y la acción del *bestseller* de PC a nuestra consola. Y encaja como un guante. **El ambiente sofisticado y asfixiante**, que saber a terror y huele a la carne (pútrida) de los monstruos, es lo primero que impresiona. Y después, **el modo multijugador hace saltar la banca** prometiendo felices días de batalla constante, y descarga de adrenalina, frente a la pantalla.

Antes de todo eso, «Quake II» es un arcade de acción 3D ejemplar, que nos convierte en **marines duros de roer y nos introduce en un hostil entorno alienígena.** Más allá de buscar la salida de cada nivel, el juego nos desafía a **cumplir una serie de objetivos** que pueden resolverse en la fase o saltar a la siguiente, pero que exige cumplir la misión principal antes de abrir la puerta del ascensor.

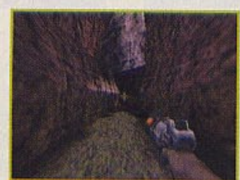
Mira siempre a tu espalda

La estrategia es una de las sorprendentes bases del juego. Y la perseverancia y una buena puntería, nuestros mejores aliados. La fase hay que recorrerla despacio, con tiento,

Una de las misiones consiste en buscar las cargas explosivas. En la siguiente, el reto es colocarlas en el sitio adecuado. Y boom.


Las "latas" (granadas) se recomiendan para limpiar una zona antes de adentrarse. En distancias cortas su uso es peligroso.


Como norma, no te enfrentes abiertamente a los monstruos. Saldrás perdiendo. Busca los recovecos, tápate con el escenario, dispara cuando él no lo haga y huye si es necesario.


¡Qué listos!






Los enemigos tienen una avanzada inteligencia.** Si te detectan, te persiguen. Si les disparas, se agachan. Y si caen, remátalos porque aún te atacarán desde el suelo. Incluso **puede que se peleen entre ellos.

haciendo frente a cada enemigo con las armas apropiadas, **escondiéndonos tras la barrera cuando sea necesario** y huyendo como cobardes ante cualquier apuro.

La **inteligencia de los enemigos está muy desarrollada,** de forma que en cuanto asomas el morro te convierten en su objetivo primario y no dudan en perseguirte por todo el nivel. Encontrarás una variada fauna en tu camino. Los hay que atacan con sus garfios, que sueltan una ráfaga de metralleta, que lanzan misiles sin contemplaciones... Algunos tienen más pilas que el de Duracell, y duran y duran, y otros, para tu sorpresa, se enzarzan en luchas con sus congéneres y sobrevive, y te ataca, el más fuerte.

Técnicamente irreprochable

La estructura de todos los niveles sigue más o menos el mismo planteamiento. **Túneles, pasillos laberínticos, puertas, elevadores, saltos y zonas secretas.** El recorrido está salpicado de armas, ítems (energía, balas...) y algún que otro cadáver rodeado de moscas. **El sonido es fino hasta oírse el zumbido,** después se transforma para que te concentres en tus propios pasos (y latidos), en las ráfagas de plomo y en los chillidos de los enemigos al descubrirte.

El control permite que te escabullas por los pasillos sin aparente problema, incluso que reacciones al ataque enemigo vengan de donde vengan los tiros. Quizá se echa de menos **algo más de agilidad,** pero no hay queja sobre la **suavidad y obediencia de los botones.** Y para los más exigentes (los que echan de menos el "ratón"), tenemos **seis posibilidades de configurar el control pad.**

Gráficamente es bastante superior a «Quake 64», y está a la altura de las mejores producciones para la consola. **Impresionan los efectos dinámicos de luz en tiempo real.** Ésos que acompañan a cada ráfaga de metralleta iluminando la zona de paso. Ponedlo a prueba cuando os hagáis con el lanzagranadas y empecéis a limpiar el paisaje.



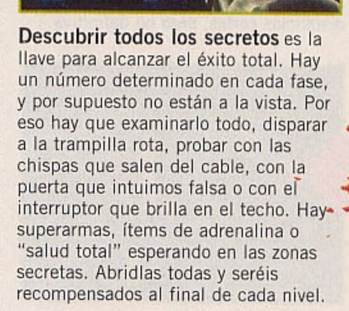
Fiebre multijugador

Pero el momento estelar llega con el modo multijugador. El "deathmatch" conecta perfectamente **tensión, adrenalina, competitividad, riesgo y emoción.** La estructura de pasillos es perfecta para escaramuzas, y como los escenarios (diez para elegir) no son demasiado grandes aunque sí bastante retorcidos, **el combate nunca pierde ni un ápice de intensidad.** Ni el multiplayer de «GoldenEye 007»...







Descubrir todos los secretos es la llave para alcanzar el éxito total. Hay un número determinado en cada fase, y por supuesto no están a la vista. Por eso hay que examinarlo todo, disparar a la trampilla rota, probar con las chispas que salen del cable, con la puerta que intuimos falsa o con el interruptor que brilla en el techo. Hay superarmas, ítems de adrenalina o "salud total" esperando en las zonas secretas. Abridlas todas y seréis recompensados al final de cada nivel.









Las armaduras proporcionan inmunidad parcial. Es decir, que nuestra energía baja más lentamente si nos disparan. Las hay de varios tipos. La más fuerte es la Combat armor, con 100 puntos de resistencia. Después verás de 25 y de 50.



Ametralladora larga. Es potente (200 disparos), pero se gasta rápidamente.

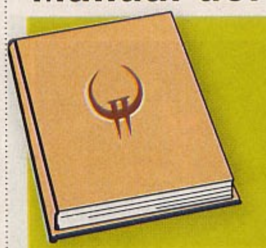


Shotgun normal. Muy práctica para distancias cortas, pero no definitiva.



Cargas explosivas. Es uno de los ítems de misión, diferentes en cada nivel.

Manual del "Quakeador"



PRUEBA LOS BARRILES
*Algunos barriles tienen **cargas explosivas** que se activan al menor impacto. Su **onda expansiva es amplia** y permite descubrir lugares secretos o simplemente zonas ocultas de paso.*





CONOCE LA MISIÓN
*Al principio de cada nivel sabrás cuál es **tu objetivo** en cada fase. Si haces pausa, podrás acceder al "briefing".*

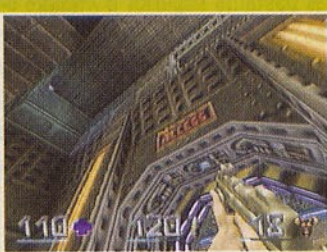




COGE LOS ÍTEMS
*Los de **juego** y los de la **misión.** Estos últimos, como el disco o las cargas explosivas, se cogen en una fase y se usan en la siguiente.*







ACCESO LIBRE
*Es una de las claves del juego. A medida que avances descubrirás que **no todos los accesos están abiertos.** Debes encontrar el interruptor adecuado y activarlo para poder continuar.*





BUSCA LOS INTERRUPTORES
*Su función va desde **activar ascensores** y plataformas hasta abrir zonas secretas. Búscalos con picardía a lo largo y ancho del nivel.*



ELIMÍNALOS A PARES
Los bichos no suelen venir solos, así que prepárate para afrontar una lucha global.



PILLA ARMA
*Te hará falta **mejorar tu arsenal.** Y después, toda la munición posible.*







DISPARA Y ESQUIVA
***No te ofrezcas al enemigo.** Intenta disparar siempre desde zonas resguardadas y a cierta distancia. Cuando te salgan de frente, retrocede y busca una esquina o un recoveco para evitar que te toquen.*



ESCAPA AL FINAL
*El objetivo es salir de cada fase con la **misión cumplida.***



¡Ojo con algunas imágenes!



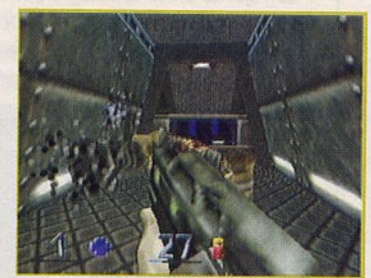


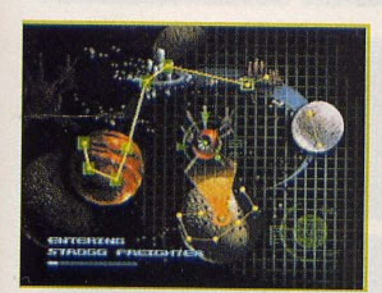





«Quake II» no es precisamente un juego para niños. *Contiene algunas escenas más bien duras, sangre incluida. Así es el juego y así lo reflejamos en estas páginas. Que nadie se lleve las manos a la cabeza después.*

Los desarrolladores han sabido leer muy bien la conversión, y «Quake II» llega a N64 con toda la genialidad del original.

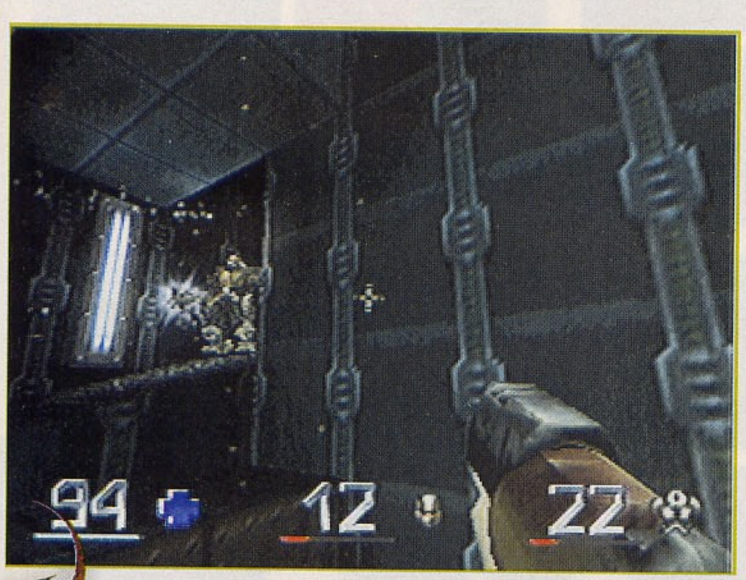





Los 19 niveles se desarrollan en escenarios de diferentes planetas. A su vez, cada nivel puede ofrecer una o varias misiones.

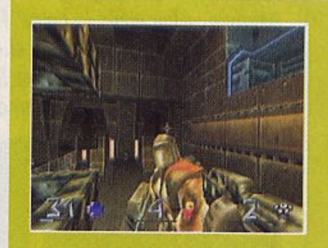


El aspecto y comportamiento de los enemigos están muy logrados. Su nivel de dureza va creciendo al paso de los niveles.



El juego tiene un estilo gráfico inimitable y una personalidad que le hace diferente al resto de *shooters 3D*. Todas las imágenes de este comentario están sacadas con Expansion Pak, pero los juegos dinámicos de luces vienen de serie.

Menudo zoo





La variedad de enemigos no es sólo cuestión de gráficos. *Cada "especie" usa comportamiento, armas e inteligencia diferentes. Desde el soldado raso, que cae rápido y no tiene fuerza de ataque, hasta el cyborg más duro o el mutante del brazo-ametralladora, el zoo de «Quake II» es único.*



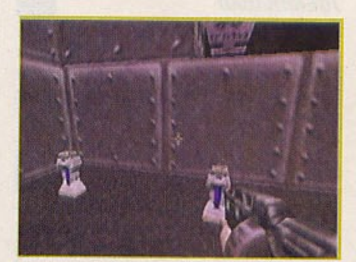
Ítem Salud. Suma 20 puntos a tu energía. Cógelo si es imprescindible.



Lanzagranadas. Las "latas" vienen de perilla para limpiar zonas a distancia.



Quake. Multiplica la potencia del arsenal. Con él no se te resistirá nadie.



Ítems de salud. Se suman de dos en dos a tu marcador. Cógelos todos.



Supersalud. Inmunidad temporal. Tu energía empieza en 200 y va bajando.



Lanzamisiles. El arma más potente del juego. Pero sólo en largas distancias.



Una ayudita no viene mal. Así que, ¿qué tal este password? Tampoco es de los más avanzados, pero a lo mejor te evita pasar por algún trance delicado. Si quieres, puedes repetir el nivel y acumular más secretos...

El Análisis

GRÁFICOS

92

Los escenarios 3D son muy sólidos y la atmósfera acoj... digo asusta a cualquiera. Los efectos de luz son un derroche de potencia y, por último, el aspecto y las animaciones de los enemigos redondean el espectáculo.

MOVIMIENTOS

93

El engine es rapidísimo y avanza suave como la seda, sin importarle el número de texturas, las luces o los enemigos en pantalla. La velocidad no penaliza el control, que se muestra absolutamente exigente (y configurable).

SONIDO

93

Se escucha el avance rítmico de tus propios pasos y, cuando te descubren, el grito de los enemigos, que hiela la sangre. Los disparos son atronadores y por si todavía no pasabas miedo, la banda sonora te ayudará con creces.

JUGABILIDAD

93

Hay seis configuraciones posibles del mando para desafiar a los que dicen que no se puede jugar a «Quake II» sin ratón. El nivel de dificultad tiene más que ver con tu paciencia que con tu puntería: no es un juego de avanzar a empujones, sino de planear cada paso con estrategia.

ENTRETENIMIENTO
94

En solitario, la partida es tensa y desafiante. Los enfrentamientos con los bichos descargan adrenalina a diestro y siniestro, y el condimento aventurero (con ítems y misiones que cumplir) le dan la duración adecuada. A cuatro mandos no conoce rival, es simplemente alucinante.

TOTAL 94

- *Quake II tiene* **acción y estrategia** *en dosis proporcionadas. Hay más de lo primero, pero no llegarás lejos sin aplicar lo segundo. El equilibrio es perfecto.*
- *El aspecto de los* **monstruos** *es terrorífico. Reaccionan como si tuvieran vida propia y su inteligencia artificial les impide despegarse de ti una vez que te han localizado.*
- **Gráficamente** *impresionan los efectos dinámicos de luz. El entorno tiene un diseño brillante y la ambientación es magnífica. De todas formas recuerda mucho al primer «Quake 64».*
- *El* **modo multijugador** *casi te obliga a echar una partida. Ahora que si caes en la tentación, no podrás despegarte del control pad. Eso seguro.*

El multijugador definitivo



UN MITO HECHO REALIDAD

Famosas son ya las partidas en red del «Quake II» de PC. El de ID es un monstruo sagrado del multijugador, y como tal ha llegado a N64. Aquí no hay red, pero la pantalla se parte en cuatro mitades para ofrecer la misma descarga de adrenalina. Tienes **cuatro modos de juego, diez escenarios y seis marines para elegir.**

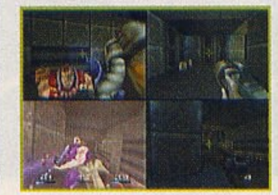




MODO DEATHMATCH

Todos contra todos. *El más típico y también el más salvaje. La única estrategia que debes emplear es la de colocarte a la espalda de cualquiera de tus tres enemigos y bombardearle sin piedad. Busca las mejores armas y cárgate de munición. Lo demás es vicio.*

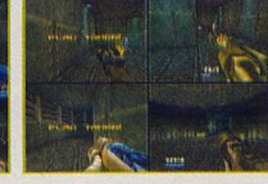






MODO DEATHTAG

La bandera está en juego. *Todos a por el que tiene la bandera. ¿Que quién la tiene? Tú dispara y si cae, pues la coges y punto. Gana el que consiga tenerla en su poder durante más tiempo. Si estás preparado, la fiesta puede comenzar. Eh, no disparéis tan rápido...*





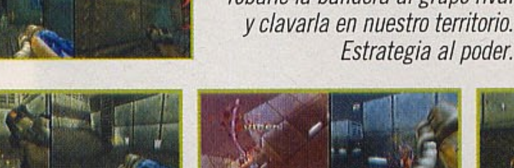

MODO FLAGWARS

Hay dos bandos, *rojo y azul. Y dos banderas. La misión es robarle la bandera al grupo rival y clavarla en nuestro territorio. Estrategia al poder.*



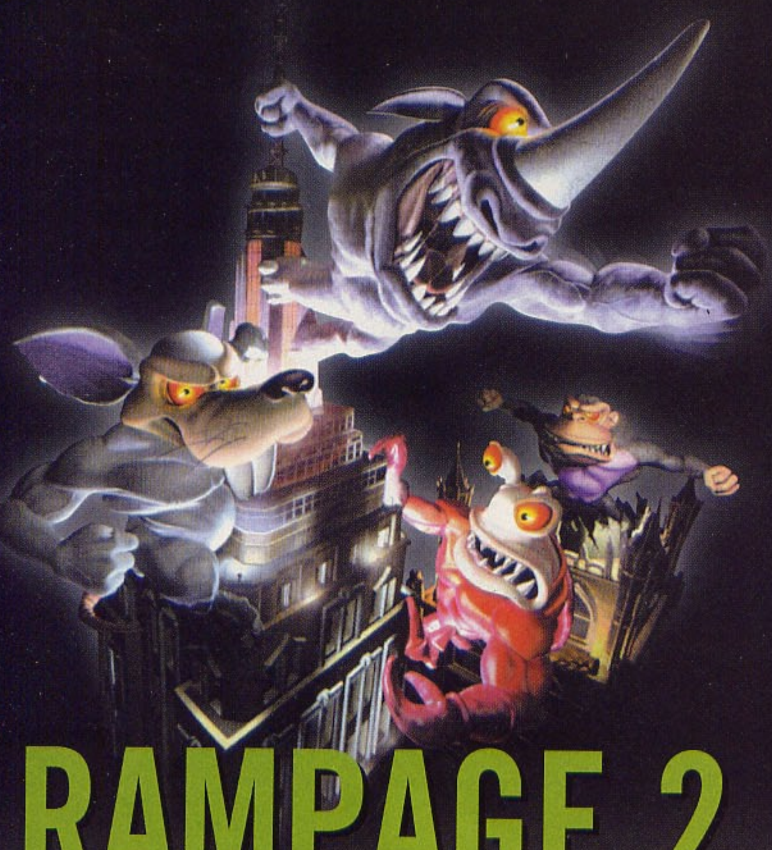
MODO FRAGTEAM

Se repiten *los bandos, pero esta vez no hay bandera. Sólo hay que eliminar a los que no tienen el mismo traje que tú.*









De la Tierra saltamos al espacio. Nos esperan planetas, estrellas y hasta la vía láctea para que las "reformemos".



El paseo por Europa comienza en Madrid, que ya es raro que los yanquis sepan dónde estamos, pero bueno. Como las ciudades son casi iguales en este juego, no hay mucho que ver (ni Bernabéu, ni Calderón), pero digamos que los fondos sí que muestran algún edificio característico. La siguiente, por cierto, es Barcelona.



Con la barra de fuerza (la segunda) a tope, ejecutaremos un movimiento especial, diferente para cada monstruo.

- NINTENDO 64
- GTI-MIDWAY
- ARCADE
- 96 MEGAS
- MÁS DE 100 LOCALIZACIONES
- PASSWORDS

RAMPAGE 2

¡Kingkonízate!

La segunda entrega **repite los pecados** de la primera y no parece que las nuevas "incorporaciones" puedan redimirlos. **«Rampage 2»** pone en juego **gráficos más vistosos y renders sólidos** para los tres monstruos que se estrenan en labores de derribo: Ruby (langosta), Boris (rinoceronte) y Curtis (rata). El objetivo final es **rescatar a los kingkones de la primera parte,** prisioneros cada uno en un lugar del planeta. Así, de principio podemos elegir por cuál de las **tres rutas** (Europa, América, Asia) queremos empezar. Y aunque continúa sin haber diferencias entre las ciudades, hay que reconocer que los fondos están más trabajados y llegan a recordar la ciudad de origen.

Sigue mostrando carencias

Pero los avances técnicos no garantizan diversión. Para un jugador, el viaje es tan monótono como el del original, aunque el nivel de dificultad haya crecido -los edificios parecen de acero- y ahora nos lleven de paseo por el espacio. **A tres, la cosa cambia.** La rivalidad de desata pasiones, y aunque tampoco es la bomba, se hace mucho más entretenido. Con todo, «Rampage 2» no deja de ser un **"remake" jugable** de la primera parte, y a estas alturas uno espera algo más.



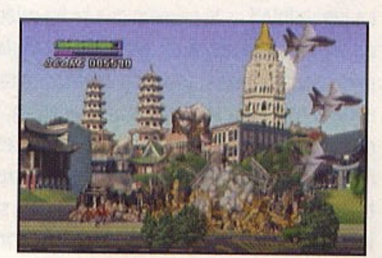


«Rampage 2» nos invita a viajar al espacio y destrozar planetas con los tres nuevos monstruos protagonistas.





Tres monstruos destrozando la ciudad en la misma pantalla. Es el punto fuerte del juego, porque el asalto masivo crea rivalidad y al final se contabilizan los puntos de cada uno. Además, puedes cascar a tu "amigo" para tomarle ventaja en el duelo.



información del **juego**

1-3 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio **8.990** PTA



El Análisis

GRÁFICOS 85
El aspecto de los monstruos es sólido y original, y el diseño de algunas ciudades, especialmente las interplanetarias, también nos ha gustado.

MOVIMIENTOS 60
Las animaciones no están mal pero hay pocos golpes y los personajes no dan sensación de peso.

SONIDO 70
La banda sonora es muy cañera y entra bien. Los efectos tienen lo esperado, incluidos algunos chillidos humanos.



JUGABILIDAD 70
Demasiado monótono si juegas en solitario. El control es bueno pero no demasiado obediente, y el nivel de dificultad ha crecido desde la primera versión.



ENTRETENIMIENTO 70
Hay algo innegable: es un juego largo. A tres jugadores se hace entretenido, pero para uno el viaje se puede hacer más "largo" aún.

TOTAL 70





El **espectáculo** está a punto de comenzar. Prepárate a disfrutar de las sensaciones más reales al volante de estos monoplazas, incluidos los castañazos más impresionantes. No te cortes, es tan sólo un juego...

NINTENDO 64
NINTENDO-PARADIGM
CARRERAS
96 MEGAS
16 CIRCUITOS
BATERÍA: SÍ





F-1 WGP II

El **mejor** juego de coches del momento

Da gusto con Paradigm. No sólo son cumplidores estos chicos, sino que además colocan el listón de la máquina a una altura de la que no debería bajar nunca. **Su primer «F-1 WGP»** es como para enmarcarlo (y además ahora está a un precio excepcional); de hecho, **superarlo es más cuestión de milagro que de trabajo.** Por eso esta segunda parte se ha volcado especialmente en **limar los aspectos que recibieron más críticas de F-1,** y cómo no en actualizar el "circo" al completo.

Llegan los primeros cambios

La **jugabilidad** es lo primero que se ha retocado. «F-1 WGP II» **no ha renunciado a su definido carácter de simulación,** pero nos ha puesto las cosas un poquito más fáciles. Aunque el nivel continúa siendo de profesionales, y hay que manejar el bólido con mucha soltura, no es necesario pilotar como Schumacher para ganar una carrera, ni aprenderse el circuito de memoria. Las reacciones del bólido se han suavizado, y la **inteligencia artificial de los conductores** está más ajustada, de forma que permiten luchar codo con codo, incluso remontar si partes desde la última línea de salida. Antes eran unos monstruos, ahora son monstruos pero cometen errores.

Y después, las novedades

Los **22 coches** en carrera han sufrido un **"restyling"** completísimo. La actualización ha sido también total en pilotos y escuderías según datos de la **temporada 98.** Hay además algunas novedades interesantes en cuanto a posibilidades de juego. El **número de vistas** ha aumentado a seis (tres exteriores, tres interiores) y el posicionamiento de la cámara es ligeramente superior, mejorando la perspectiva. Incorpora una **vista aérea (cenital) en las repeticiones,** que simula la toma desde el helicóptero y es bastante impactante. Si juegas con el **Expansion Pak,** podrás grabar y reproducir hasta **16 vueltas,** por supuesto manejando la cámara a tu antojo. Y la novedad principal es que **todos los textos del juego están en castellano,** lo que es muy de agradecer para quedarnos con todos los datos y estadísticas que luce.



STAR WARS
EPISODE I
RACER





Nintendo® Acción



STAR WARS
EPISODE I
RACER
NINTENDO 64
LUCAS Arts
©LucasArts Entertainment Company LLC. ©Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY NINTENDO. NINTENDO, THE QUALITY SEAL, NIN 64 AND THE "N" LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. © 1999 Nintendo.
Nintendo Acción



Entre las opciones de conducción, se ha añadido el indicador de frenos. El resto permanece invariable desde «F-1 WGP».







El nivel de detalle es formidable. El juego siempre transmite la sensación de estar dentro de un Gran Premio de Fórmula 1.

Entrena para ganar









*Para **conseguir un buen puesto en la parrilla de salida** debes hacer el mejor tiempo posible en las eliminatorias. Fácil no es, desde luego, pero para eso están los **entrenos de viernes y sábado**. Participa en ellos para conocer bien el circuito y así poder apurar al máximo en la carrera.*

«F-1 WGP II» monta el mismo "engine" que la primera entrega, con modificaciones en la velocidad -aumenta el número de frames- y en el control -más permisivo-.





La meteorología varía en cada pista. Estate atento al tiempo, porque a lo mejor tienes que cambiar neumáticos en plena carrera. Por cierto, el efecto de lluvia es magistral.

En los **modos de juego** aparece un **Tutorial**, que nos explica cómo afrontar los puntos complicados del circuito. Esta temporada, la **opción "Transmisión"** se muestra directamente en los modos de juego. Se trata de **simular una retransmisión televisiva** de cualquier carrera del campeonato 1998, tal y como sucedió en la realidad. Nuestro papel se reduce a jugar con las cámaras, y a admirar atónitos el realismo que desbordan las imágenes.

Pero el **modo Grand Prix continúa siendo la estrella** de la velada. Es el momento de degustar las sensaciones de estos monoplazas cuando de verdad hay que jugársela para puntuar en los **16 circuitos del campeonato**. Participa en los entrenos de viernes y sábado, lucha en las eliminatorias para ocupar un buen puesto en la parrilla. Sólo así podrás competir más o menos en igualdad de condiciones con el resto. Si activas la opción de "Daños", y desactivas asistencia de frenos y aceleración, el desafío será máximo y el nivel de realidad subirá como la espuma. Derrapes innecesarios, abuso de frenada, golpes, nos obligarán a abandonar la carrera.



SIN MARCADORES. *El **juego luce aún más espectacular** si prescindimos de los indicadores (pausa y desactívalos en las opciones). A "pantalla abierta", el ritmo sube de vueltas y la sensación de realidad se apodera del juego.*

Y la conclusión es que...

Sólo **diez meses después** de la primera entrega, Nintendo y Paradigm apuestan por una **secuela que ha cumplido con su objetivo:** actualizar, afinar y mantenerse fiel a un estilo que nos impactó. Así que si estás pensando en comprarte un juego de coches que no te decepcione, aquí está el mejor. ¿Y si ya tienes la primera parte? Verás, éste es **más rápido, tiene mejoras jugables, está en castellano**, y es lo último para N64. Y a nosotros nos encantan las novedades.







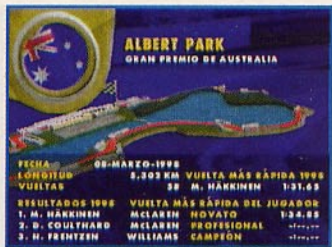






Hay tres tipos de desafíos y cinco pruebas para cada uno. En los de velocidad, el reto es pisar el acelerador a tope para no perder la cabeza o coger a algún escapado; en las tácticas, debes ayudar a la escudería a lograr su objetivo; y en los desafíos mecánicos, la cosa pasa por evitar que los problemas de motor nos impidan ganar la carrera. Para pasar al siguiente reto no es necesario superar el anterior, pero sí quedarse muy cerca. Después obtendrás unos puntos según lo que hayas conseguido. El objetivo es hacer pleno, claro.











La temporada incluye 16 circuitos ni que decir tiene que absolutamente reales. Junto a la imagen de la pista, la pantalla muestra los datos de lo que ocurrió allí mismo en la carrera del año pasado. Recordemos que el primer F-1 tenía una pista más, la de Jerez, donde se disputaba el Gran Premio de Europa, que no aparece aquí, al menos desde el principio (quizá si haces un buen papel, de repente...).

¡¡Los rivales parecen humanos!!











Y cometen errores. *Apuran demasiado la curva, derrapan sin ton ni son o, por primera vez,* ***su motor hace crack.*** *Es una de las* ***diferencias más notables*** *con respecto a la primera parte. Antes no había quién les diera caza, ahora se han vuelto más humanos.*







Así se ve el panorama desde la nueva vista, situada casi en el alerón del bólido, que se ha incluido en «F-1 WGP II».

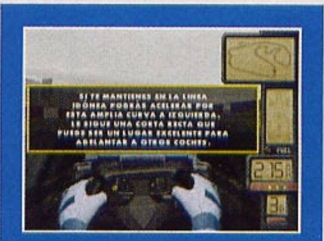


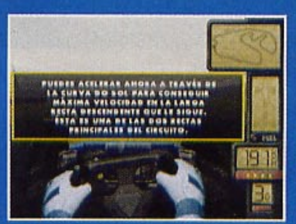
El control es ahora más ajustado y permite tomar las curvas con mayor facilidad (a pesar de los empujones).



El juego conserva su espíritu de simulador puro y duro, pero da la sensación de que se ha vuelto un poco más flexible.

Tutorial







El modo tutorial nos va ahorrar muchas páginas de guías, porque ***explica cuáles son los puntos delicados de cada circuito y cómo superarlos.*** *Además es una explicación práctica, hecha desde una vista subjetiva, y está en* ***perfecto castellano,*** *con lo que se vuelve el doble de útil.*

Escuderías



ARROWS



BENETTON PLAYLIFE



FERRARI



JORDAN MUGEN-HONDA



McLAREN MERCEDES



MI



Las temeridades se pagan caro. Este tipo de golpes hacen que se enciendan las luces de aviso y tengamos que ir a boxes.



Los indicadores proporcionan toda la información necesaria. Velocidad, estado del vehículo, distancia con los rivales...



En el modo contrarreloj podemos activar un "fantasma" para que sirva de referencia de la vuelta anterior.

Mira siempre el retrovisor









*Los **botones C-amarillos** del mando hacen las veces de **espejos retrovisores**, y nos permiten ver lo que sucede justo detrás nuestro o a ambos lados. Pulsándolos, además se obtienen imágenes así de espectaculares (la de abajo-derecha transcurre en mitad de un golpazo).*



En el Paddock ajustamos las constantes del monoplaza según las condiciones de la pista. Cualquier variación en los cambios, ruedas, alerón influye después en la velocidad, giros, freno y aceleración del bólido.













El modo Transmisión es una idea genial para alargar las posibilidades del juego, y de paso demostrar la potencia de la máquina. Elige piloto y circuito, y siéntate ante la tele. Disfrutarás con una retransmisión totalmente genuina de la carrera, tal como sucedió en ese Gran Premio en cuestión. Además podrás manejar las cámaras a tu antojo y elegir la mejor vista en cada momento. Sí, genial.

*El realismo de las repeticiones y la espectacularidad **del modo Transmisión ponen la guinda a un pastel que** está más que listo para ser degustado.*



PROST PEUGEOT

SAUBER PETRONAS

STEWART FORD

TYRRELL FORD

WILLIAMS MECACHROME






La opción de entrada en boxes se puede activar o desactivar al inicio. Si te decantas por un número elevado de vueltas, no tendrás más remedio que pasar por aquí. En boxes puedes cambiar neumáticos, alerones y llenar el depósito de combustible.

El Análisis

GRÁFICOS


Se mantiene el mismo espíritu que en la primera parte. No hay mejoras evidentes, y el realismo sigue al máximo nivel.

MOVIMIENTOS


La sensación de velocidad es mayor en esta entrega, y se han mejorado las entradas en curva. Sólo un pequeño pero: la "culada" que hace el coche cuando vuelve a entrar en pista tras una buena salida.

SONIDO


Efectos muy creíbles, aunque uno puede acabar harto de los rugidos del motor. Las voces desde boxes siguen siendo poco claras y no aportan demasiado.

JUGABILIDAD


Uno de los aspectos más retocados. El control sobre el coche parece más ágil y la inteligencia artificial de los rivales ahora nos permite competir sin complejos. Pero sigue siendo un simulador casi inflexible.

ENTRETENIMIENTO
95

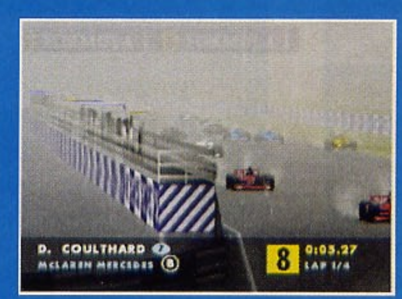
Entusiasma rápido. Gracias a los retoques sobre la jugabilidad y el nivel de dificultad, consigue mantenerte más tiempo frente a la pantalla. Es emocionante y espectacular. El modo versus se queda un poco corto: ¡qué menos que cuatro jugadores o disputar un campeonato completo a dobles!



- *Es un* **simulador** *duro, pero se ha abierto un pequeño resquicio que nos anima a intentarlo con más fuerza.*
- *Las* **mejoras** *desde el original pasan más por las posibilidades de juego que por la evolución técnica. Era eso lo que pretendían los desarrolladores.*
- *Es el juego de coches del* **momento**, *por encima de consideraciones arcade o simulador. La compra perfecta.*
- *El* **espectáculo** *y el nivel de detalle siguen siendo las estrellas. En este juego verás imágenes tan realistas que no darás crédito a tus ojos.*

Disfruta con las repeticiones





*Los "replays" se han convertido en **uno de los ganchos** más importantes de los juegos de coches. En éste son de auténtico lujo. Porque te devuelven a la carrera, desde todas las vistas posibles, para que veas dónde has cometido ese error, disfrutes con la pasada que le has dado al Ferrari, o te emociones con esa bonita frenada en la empapada pista. Si además usas el Expansion Pak, podrás guardar hasta **16 vueltas**, y repetirlas una tras otra o saltarte las fases que menos te han molado.*

«F-1 WGP II» es el juego de coches más brillante, espectacular y jugable del momento. Precisamente el único cartucho que le puede hacer sombra ahora es «F-1 WGP», la primera parte, con su precio excepcional.







La salida es el momento cumbre de la carrera. Sal bien y no pasarás apuros.

Dos jugadores





*SPLIT VERTICAL. Deja menos margen a los lados pero permite más fondo, lo que significa **mayor jugabilidad**. Es nuestra vista favorita del modo versus, y la más aconsejable para divertirse al máximo.*





*REPETICIONES. **Guarda las carreras de ganador y perdedor**, así que os podréis volver a ver los dos. Si la competición ha estado disputada, disfrutaréis con las imágenes. Una pasada total.*





*SPLIT HORIZONTAL. **No les ha quedado muy allá.** Sobre todo el que juegue abajo tiene bastante perdido. Además, la cámara más alejada se queda un poco corta para controlar la carrera.*



TOP GEAR RALLY

Lo mejor, el **Rumble** de serie

Look nipón



Así los vemos antes de ponernos al volante. Molan, ¿verdad? ***Nueve oficiales y cinco secretos.*** *Lo malo es que en pantalla no lucen ni la mitad de bonitos. Una pena.*

Parece que no es tan fácil hacer un buen juego de coches para GBC. A juzgar por la limpieza con que Infogrames ha desarrollado su «V-Rally», nos habíamos creído que todo el monte era orégano. Pero no...

Largo, completo y muy difícil

El caso es que su base de datos es muy interesante. Catorce coches de rally, de aspecto "deformed", y siete circuitos larguísimos. **¿Cuál es el problema? Son dos, jugabilidad y puesta en escena.** El tamaño de los coches es minúsculo y su manejo difícil e incómodo. En competición, la carrera se convierte en una prueba de obstáculos con papel estelar para los rivales, cuyo único objetivo es detener nuestro avance.

El espectáculo de TGR lo pone el **Rumble integrado** en el cartucho. Una novedad que sorprende con sus **vibraciones cada vez que chocamos.**



Los circuitos son estilo «V-Rally», con bonitos fondos y una pista bien marcada.





Los golpes y salidas de pista están a la orden del día. A veces es imposible jugar.



Uno de los coches en plena faena de salto con curva a la derecha. Sí, muy excitante.



Ganar es muy difícil, pero basta con llegar entre los tres primeros en los circuitos iniciales para pasar de nivel. En la pantalla de arriba hay un buen password, ¡utilizadlo!

GAME BOY COLOR
KEMCO-VISION WORKS
CARRERAS
8 MEGAS
7 CIRCUITOS
BATERÍA: PASSWORDS

información del **juego**



Precio **6.490** PTA

1-2 JUGADORES

NO COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS  **62**

El diseño de los coches es raquítico, y los circuitos, mejoran la impresión general, pero tampoco es que nos hayan deslumbrado.

MOVIMIENTOS  **59**

Un regular a la sensación de velocidad, y un suspenso para la conducta y animaciones de los coches.

SONIDO  **85**

Lo único que se salva de la quema. Las melodías son pegadizas y tienen ritmo, y los efectos lucen aunque no son precisamente realistas.

JUGABILIDAD  **59**

El rally se convierte en una carrera de obstáculos en la que los coches rivales sólo tienen el objetivo de impedir que les adelantemos. Requiere mucha práctica y experiencia. Pero puede cansar antes...

ENTRETENIMIENTO  **68**

Hay muchos coches y circuitos largos y variados, y mola que para conseguir el plantel completo haya que ir ganando pruebas. Lo malo es que nos lo ponen realmente difícil.

***TOTAL* 60**





Los efectos de luz y reflejos en algunas superficies son el mayor logro técnico de este juego. Ayudan a hacer creíble la historia de viajes interplanetarios, peligrosos alienígenas y planetas inexplorados.

NINTENDO 64
INFOGRAMES-BIG BANG
PUZZLE
64 MEGAS
5 PLANETAS
BATERÍA: SÍ



El Análisis

GRÁFICOS 75
En cuanto a personajes, el diseño es algo parco, falto de detalles, y los escenarios, a pesar de ser bastante variados, pecan de la misma simplicidad.

MOVIMIENTOS 68
Los enemigos, además de tener pocas animaciones (algunos te matan sin mover un dedo), son lentos, pero, aun así, corren más que el protagonista. De hecho parece que todo vaya a cámara lenta.

SONIDO 70
Las melodías que acompañan la acción son ambientales, de manera que prácticamente te pasarán desapercibidas. Los moderados efectos tampoco tienen buen nivel.

JUGABILIDAD 69
El personaje reacciona tarde a los controles, y la ínfima velocidad de la acción hace que se tarde demasiado en resolver un solo nivel. Se hace pesado.

ENTRETENIMIENTO 73
Es entretenido al principio, pero va decayendo a medida que avanzamos, más que nada por la pesadez de la acción. Pero si eres paciente, disfrutarás con cinco mundos llenos de difíciles retos mentales.

TOTAL 70

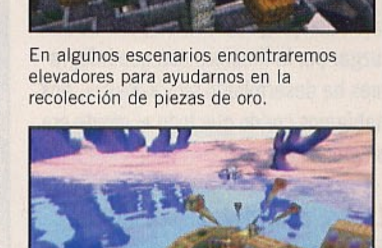
LODE RUNNER 3D

No es **oro** todo lo que reluce

El estilo de este juego está **a medio camino entre las plataformas 2D y los puzzles.** El movimiento es lineal, a pesar de la sensación 3D de los fondos, de manera que no tendremos ningún problema para mover al personaje, que además dispone de una **pistola desintegra-bloques.**

Nuestro objetivo es **recoger las piezas de oro** colocadas estratégicamente en el escenario, mientras esquivamos a los pocos enemigos que vagan por la zona, y desintegramos los bloques necesarios para conseguir alcanzar todas las piezas. Sólo entonces se abrirá la salida del nivel.

Tenemos **cinco planetas** con montones de niveles cada uno; los enemigos van cambiando de apariencia y comportamiento, y el nivel de dificultad crece desde el comienzo. Pero, con todo, **«Lode Runner 3-D» no llega a enganchar** con la misma facilidad de otros puzzles. Quizá el problema sea que podemos solucionar el nivel mentalmente, pero llevarlo a la práctica se hace a veces insufrible.



En algunos escenarios encontraremos elevadores para ayudarnos en la recolección de piezas de oro.



Cada planeta tiene cinco puertas como ésta. Tras ellas hay veinte niveles por resolver.



Las estructuras por las que nos movemos van complicándose a medida que avanzamos en los diferentes planetas.





Cómo se juega. Las estructuras tienen bloques destructibles que debemos ir desintegrando para poder atrapar enemigos, bajar a un nivel inferior, o descubrir una pieza de oro oculta en su interior. Para salir de cada nivel el requisito imprescindible es conseguir un número determinado de piezas.

Gema Blanca

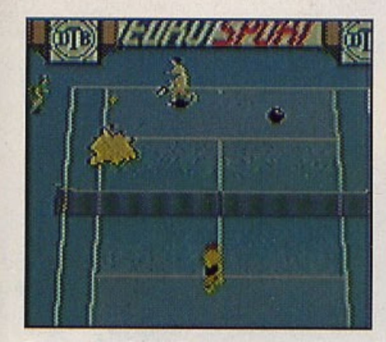


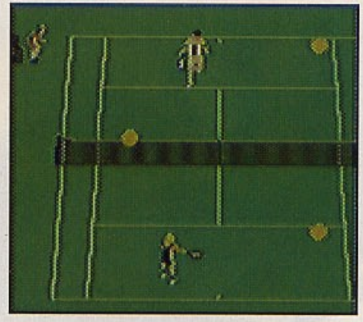




*Para acceder a los **niveles de bonus** debemos recoger una gema blanca. Entonces se abre la puerta a estas sencillas fases, en las que el objetivo es también recoger todo el oro.*




En el modo "Bomb Tennis" aparece una bomba cada vez que la bola bota en la pista.


¿Tres pelotas en la cancha? No, es sólo el efecto gráfico de un golpe especial.


Los partidos a dobles son muy rápidos. No hay ralentizaciones de movimientos.

El movimiento de los tenistas destaca sobre los demás apartados del juego. Les veremos dando voleas, globos, smashes, e incluso tirándose al suelo cuando la situación lo requiera.

ALL STAR TENNIS 99

Con los **mejores** tenistas

- GAME BOY COLOR
- UBI SOFT
- TENIS
- 8 MEGAS
- 12 TENISTAS
- BATERÍA: SI

Los usuarios de Game Boy ya saben de las maravillas tenísticas que han salido para su consola. Pero los que tienen una **GBC necesitan un simulador tan bueno como estos clásicos,** con todos los colores y las técnicas más modernas. Bien, pues el nuevo cartucho de Ubi, versión de su buenísimo título de N64 ofrece eso mismo, la jugabilidad de los clásicos, y más...

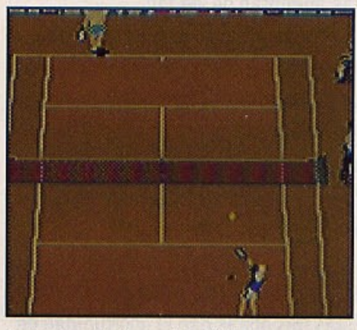
Un juego de ocho estrellas

Tenemos **doce jugadores** para elegir (ocho de ellos reales), ocho pistas, y **tres modos de juego.** Una vez comenzado un partido, el juego se destapa. **Los jugadores se mueven que da gusto, el bote de la bola es perfecto,** la vista es idónea... sólo hay que poner algo de interés para quedar enganchado a su **dinámico y fácil manejo.**

Estamos ante un gran juego de tenis. El **más real, divertido y original** que hay para portátil. Pero podía haber sido el no va más con sólo haber incluido más torneos y golpes más variados.

En pistas de hierba hay que subir mucho a la red, pero ya sabes a lo que te arriesgas...

A pesar de tener varios modos de juego, sólo podemos disputar un único torneo.


Problema: Es imposible fallar un saque, y mucho menos lograr un efecto ganador.

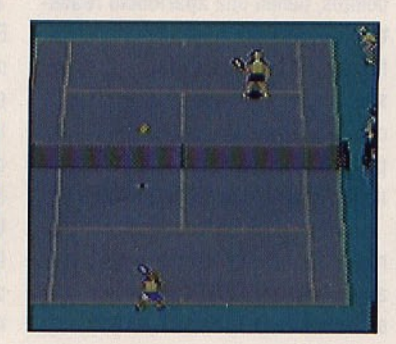

Todas las pistas. Las diferencias entre unos terrenos y otros no son excesivas. Sólo las notaremos en el color y en la velocidad de juego (que no en el bote de la pelota).

¡Mi Conchita!



Tenemos ***ocho jugadores reales*** *para escoger. Están las mismas estrellas que en la versión de N64, así que, tanto para Ubi.*

Ubi Soft ha rozado el tenis perfecto para Game Boy Color. Su realismo en los movimientos os alucinará.





El Análisis

GRÁFICOS 85
Los tenistas tienen buena pinta y tamaño, y las canchas están llenas de detalle. Pero resulta algo apagado en colores, después de todo.

MOVIMIENTOS 90
Es uno de los puntos fuertes. Los tenistas corren y pegan con mucha naturalidad, y ejecutan algunos "planchazos" no muy ortodoxos pero espectaculares.

SONIDO 90
La música sólo aparece en los menús, pero ambienta bien. Lo mejor son las voces digitalizadas que cantan los "outs", y los efectos de raquetazos.



JUGABILIDAD 90
Se juega a la perfección desde el primer momento, pero sólo tiene dos tipos de golpeo. Con alguno más habría estado más completo....



ENTRETENIMIENTO 88
Los adversarios van mejorando su tenis a medida que avanzamos, y el modo Bomba es una buena idea. Pero le faltan más campeonatos.

TOTAL **90**

Las deformaciones de la carrocería están a la orden del día. Aunque los choques de este juego no suelen ser moco de pavo, cualquier pequeño incidente se nota palpablemente en los polígonos del coche. Según el lugar en el que nos golpeemos, veremos arrugarse la chapa del morro, de las puertas, o del... del culo, vaya.

NINTENDO 64
MIDWAY-ATARI GAMES
CARRERAS
96 MEGAS
9 CIRCUITOS
BATERÍA: NO



RUSH 2

No es correr, es **volar**

Un nuevo juego de conducción ha aparcado en Nintendo 64. Es la segunda parte de «San Francisco RUSH», ese controvertido arcade en el que los saltos eran de órdago, y las tortas de cuatrola al póker. Y, ¿qué puede ofrecer esta segunda parte? Pues, de momento, una **mejora gráfica notable** y tres modos de juego (torneo, versus y práctica), pero también **más circuitos y coches,** que además de resultar más bonitos, tienen una **apariencia realista,** mejorada por la progresiva deformación de las carrocerías. Los **dieciséis modelos** se pueden personalizar con determinados colores, bandas deportivas, e incluso cambiando el tipo de motor, amortiguación, neumáticos...

También los escenarios han mejorado. Los colores utilizados, aunque algo chillones, están más acordes con el material representado: al entrar en un túnel todo se oscurece satisfactoriamente, y las luces de neón de Las Vegas alumbran de verdad.

Pero la gracia viene con los nuevos circuitos. Tenemos seis normales, de los de correr para llegar el primero, que siguen ofreciendo multitud de atajos en lugares como Alcatraz, Miami, New York... y otros tres totalmente originales: **Half Pipe, Crash y Stunt.**

Tranquilos, todo está controlado

Estas tres pistas dan la oportunidad de degustar el **impecable control de nuestro vehículo.** Una amortiguación impresionante, derrapes correctos y unos volantazos perfectamente regulables con el stick, nos permitirán disfrutar de estos especialísimos circuitos. Los tres resultan igual de atractivos, pero es **Stunt,** una superficie llena de rampas en la que deberemos conseguir puntos a base de piruetas con el coche, el que se convertirá en el más visitado del juego, gracias a la demostración de habilidad que propone.

Básicamente, «Rush 2» es igual a su predecesor, con **carreras locas y desenfadadas por la ciudad,** pero ha mejorado notablemente, y es merecedor de un largo vistazo antes de decidirse por otro título más "serio".



ATAJO INESPERADO
*Métete por una de las **bocas de metro,** enfila por la vía y seguro que consigues una vuelta rápida.*

Modo Stunt

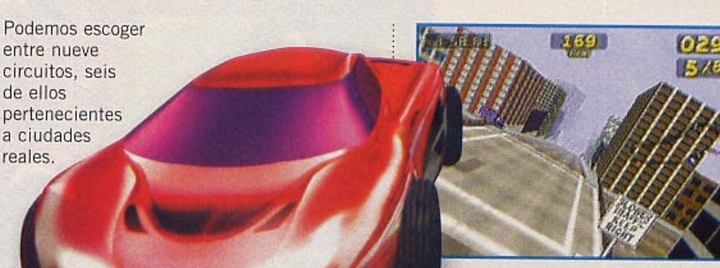
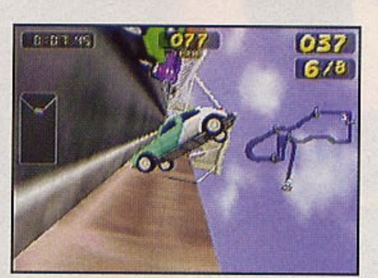




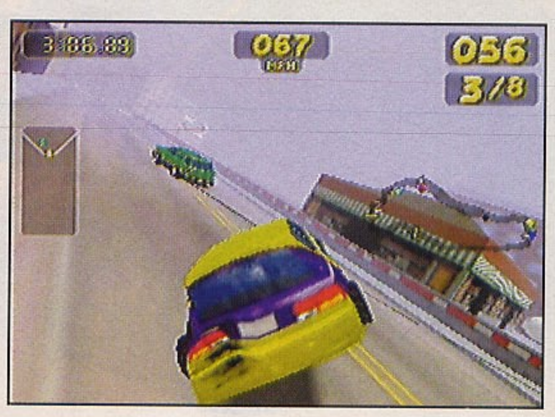

*La pista Stunt nos ofrece **decenas de rampas** diferentes para ayudarnos a saltar por los aires. Si hacemos una pirueta y caemos de pie, seremos premiados con puntos. Un verdadero **vicio a 2 jugadores.***



Podemos escoger entre nueve circuitos, seis de ellos pertenecientes a ciudades reales.


No es totalmente anárquico, tiene sus checkpoints, records de vuelta y esas cosas, pero no son tan relevantes como en otros juegos de coches. Aquí importa más correr y saltar. ¡Yujuuuu!



Los aterrizajes a dos ruedas se pueden controlar si pulsáis la dirección correcta en el control pad. Si caemos sobre el lado izquierdo, lo arreglamos pulsando ese mismo lado.



«Rush 2» es un juego diferente. Hay que dejar de preocuparse por los castañazos, y saltar lo más alto que se pueda.



En las carreras a dos jugadores participan otros seis coches controlados por la CPU, que no demuestran mucha inteligencia.



La mejora gráfica es más palpable en lugares con poca luz, como los túneles. Veréis pasar cada uno de los focos sobre las carrocerías.

La segunda oportunidad





***Los saltos de «Rush 2»** no son un problema una vez controlado el coche. Aunque, con las espectaculares tortas que se meten (varios cientos de metros de distancia frenando sobre el capó y cosas por el estilo), dan ganas de no aprender nunca.*

El Análisis

GRÁFICOS

89

Tanto los coches como los decorados muestran un gran nivel. La luz aporta realismo. Lo único que continúa en el mismo plan de la primera parte es la niebla. El resto ha mejorado ostensiblemente.

MOVIMIENTOS

88

Alcanza la velocidad suficiente como para pelearse con los grandes del género. A veces la cámara no da con el ángulo adecuado y gira sin ton ni son, sobre todo en los saltos.

SONIDO

84

Las melodías son cañeras en su mayoría, pero algunas cansan. Los efectos de choque y derrape están muy conseguidos, y los vítores del público animan lo suyo. Mención especial a la canción para introducir nombre. Muy buena.

JUGABILIDAD

86

El control está acorde con el juego. Las alocadas carreras, llenas de saltos, necesitan esta flexibilidad en los coches.

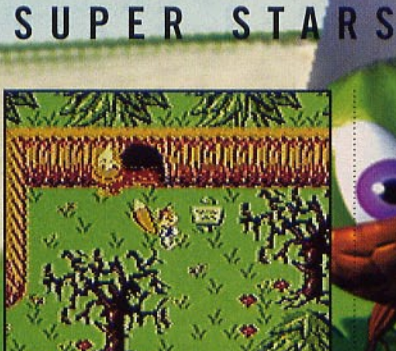
ENTRETENIMIENTO

87

Los dieciséis coches ya aportan suficiente variedad, pero la posibilidad de retocarlos es aún mejor. Los tres circuitos "raros" y el modo versus contribuyen a alargar la duración.

TOTAL 86

- *El **control de los coches** ha mejorado hasta el límite. Mantenerse a dos ruedas durante unos segundos será algo normal después varias partidas.*
- *La **velocidad del juego** es ejemplar. Y de ella se benefician los saltos y piruetas, que resultan muy espectaculares.*
- *Podemos correr con otros seis coches en el modo **versus.** Se acabaron las carreras solitarias por San Francisco.*
- *Quizá todas las **carreras sean demasiado iguales** (con muchos leñazos) sin que realmente importe tanto el trazado de cada circuito.*



Hi! I make the best boats for miles around.

Your new rating is, RAVING RODENT.

Las bellotas nos hablan si nos acercamos a ellas. Sus mensajes nos informarán sobre porqué no podemos cruzar una puerta, o sobre la manera de resolver los puzzles, del nuevo rango que hemos ganado, o de la incuestionable superioridad de ser una ardilla en un mundo de frutos secos angloparlantes e inmóviles.

GAME BOY COLOR
NINTENDO-RARE
ACTION-RPG
8 MEGAS
DOS MUNDOS
BATERÍA: SÍ



CONKER'S POCKET TALES

Un RPG con verdadera acción

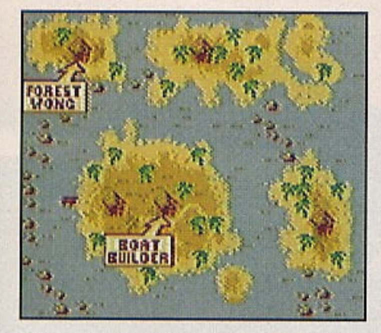
La fiesta de cumpleaños de Conker acaba de empezar, y no parece que con muy buen pie. El malo de turno ha arramblado con todo, y ahora la ardilla tiene que buscar sus regalos, invitaciones, y a su querida Berry, a lo largo de unos **amplios decorados llenos de generosos detalles.**

Nuestro cometido es **ir de un sitio a otro** hablando con las gentes (bellotas) de cada pueblo, **recogiendo los ítems** que encontremos, esquivando los numerosos enemigos que rondan por ahí, y **resolviendo puzzles** para despejar el camino hacia el enfrentamiento final.

Los minijuegos ponen la nota de color

Hasta ahora ha sido inevitable la comparación con **«Zelda DX»**. El tipo de vista utilizado, el género (RPG) y su desarrollo nos hacían pensar que ambos juegos competirían por el trono de los RPG en Game Boy Color. Pero después de jugarlo detenidamente, hemos descubierto que **«Conker» es diferente.** Y la clave está sobre todo en los **pequeños minijuegos** que aparecen en nuestras conversaciones con los lugareños. De gran **calidad técnica y vistosos gráficos,** estos minijuegos se reparten entre **pruebas de habilidad**, como el duelo en el banco, y deportivas, al más puro **estilo Olympic Games.** Proporcionan al cartucho la **intensidad y el ritmo** que le aúpan por encima de los mejores RPG, y compensan su relativamente **escasa duración.** Eso sí, debe quedar claro que **no tiene una historia tan compleja** detrás como la del de Hyrule, y que los retos que plantea están orientados a un **público más infantil.**

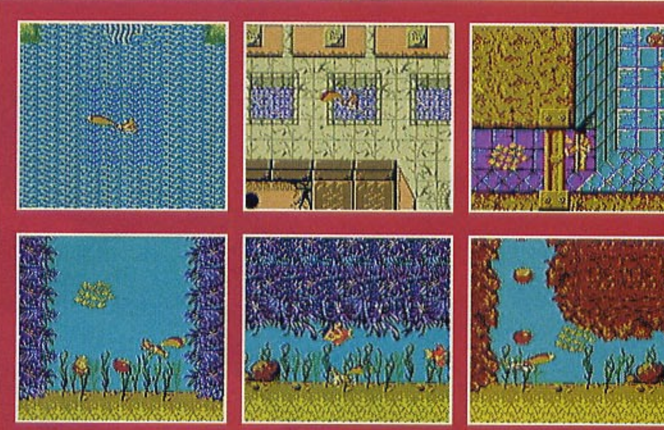




Sólo podremos consultar los mapas dentro de algunas casas, pero es fácil orientarse.

«Conker» sorprende por su dinámico desarrollo. Es un "Action RPG", pero tiene mucha más acción que Rol.

Conker en remojo



*Una vez conseguidas las **gafas de buceo, se abren zonas subacuáticas** de gráficos preciosos y peligros inminentes. Estos peligros tienen la forma de bancos de pececillos, algún que otro coral espinoso y pescadotes naranjas más grandes que nosotros. De todas formas, **las profundidades están sembradas de bellotas y avellanas para recuperar energía.***



Los consejeros delegados de la Bellota Malísima -Evil Acorn- obligarán al bueno de Conker a usar la violencia. Cuando veáis una bellota gris, id preparándoos para enfrentaros a un enemigo más grande que vosotros, al que deberéis cascar a base de avellanazos o pisotones. Bueno, sí, no es tan violento.

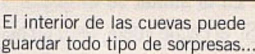








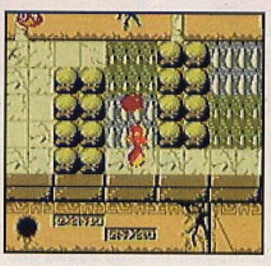




El interior de las cuevas puede guardar todo tipo de sorpresas...



...Entre ellas, arañas peludas y algún que otro pasadizo secreto.



Los pinchos suelen ofrecer un señuelo para invitarnos a cruzar.



El Análisis

GRÁFICOS

91

Los escenarios están llenos de detalles y muestran una definición digna de GBC. Casi todos los sprites presentan la misma calidad, aunque algunos han quedado por debajo de la media.

MOVIMIENTOS

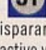
90

Conker tiene una velocidad digna de lo que es, una ardilla, y muestra una suavidad inusual, cosa que no se puede decir de los enemigos finales, que a veces parpadean. El scroll responde a la perfección.

SONIDO

85

Las melodías siguen una línea infantil-juguetona adaptada al desarrollo del juego. En cuanto a los abundantes efectos, resultan bastante pobres en calidad. Algo descafeinado.

JUGABILIDAD

91

El control sólo falla cuando queremos disparar rápido, lo que no empaña un desarrollo atractivo y lleno de agradables sorpresas. Desde luego, mejoraría en castellano.

ENTRETENIMIENTO

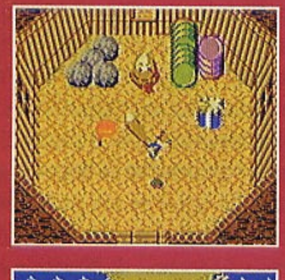
87

El único lastre que arrastra es su corta duración, pero incluye una versión para Game Boy, algo diferente, que muy bien puede suplir esta carencia.

TOTAL 90

- *Su **desarrollo** es el más movidito dentro de los RPG. Si no te gusta quedarte estancado, Conker es tu juego.*
- *Los **minijuegos** son la salsa de Conker, pero, además, incluye ítems secretos y premios para los más roleros.*
- *Buena idea hacer una **versión especial** GB dentro del mismo cartucho. Sólo hay pequeñas diferencias, pero con eso nos basta para jugar de nuevo.*
- *¿Por qué porras **no dura** el doble?*

La olimpiada de Conker













*La mayor sorpresa del juego nos aguarda en el **enfrentamiento final.** Deberemos competir en una especie de **mini-olimpiada contra Honker, la mofeta.** Las pruebas van desde **tiro al plato hasta carreras de lanchas,** siempre con el estilo de control de los archiconocidos «Hypersports» y «Olympic Games»: **machacar botones.***



Los golpes repercuten en la carrocería de los vehículos. Aunque no veremos choques espectaculares (más bien moderados trompos) ni deformación o pérdida de piezas, los destrozos harán que el coche vaya a menor velocidad de la normal.



F-1 WGP

Todo, menos las repeticiones

- GAME BOY COLOR
- NINTENDO
- CARRERAS
- 8 MEGAS
- 16 CIRCUITOS
- BATERÍA: SÍ

información del juego



Precio 5.990 PTA

1-2 JUGADORES

NO COMPATIBLE GB

Da miedo pensar en cuánto tiempo ha pasado desde que **«F-1 Pole Position»** salió para Game Boy. Desde entonces no ha habido nada sobre F-1 en la portátil pero, últimamente, con el bombazo de **«V-Rally»**, parece que la velocidad está cobrando importancia en la pequeña de Nintendo. La prueba es este cartucho, una conversión del éxito de N64 para GBC, cosa que, de momento, tiene su mérito.

La velocidad y el tocino

En la práctica, **el juego resulta igual de completo que su versión N64**, tanto en opciones como en modos. **Exhibición, Contrarreloj y Campeonato** del mundo están a nuestra disposición, al igual que el **modo para dos jugadores** (con cable) y los **desafíos,** que siguen siendo bastante difíciles. **También el garaje se ha respetado,** y, aunque tiene algunos parámetros menos que retocar, sigue siendo muy completo.

Llega el momento de correr. **En la salida se empieza a apreciar una buena velocidad.** Sí, el coche vuela, pero **en las curvas no da la sensación de girar lo suficiente.** Bueno, un fallito que no impide que adelantemos a dos coches a... la... ¡vez! ¿Qué pasa? En cuanto se han juntado más de dos vehículos en pantalla parece que nuestro piloto haya engordado 600 kilos del tirón. **La ralentización** es demasiado acusada. Este fallo repercute en la jugabilidad, ya que a menor velocidad, más aumenta el ángulo de giro, de manera que el coche se hace incontrolable por unos segundos (hasta que alguno de los vehículos desaparecen de la pantalla).

De todas maneras, aunque **el cartucho no llegue al nivel jugable que esperábamos,** es igual de completo que su hermano mayor, contiene los pilotos reales (con foto digitalizada incluida), y proporcionará **semanas de diversión a los amantes de la F-1.**

Antes de correr. Elige piloto y escudería para entrar en los entrenamientos, las eliminatorias, o ir al Gran Premio. Justo antes de la carrera se abre el garaje, donde puedes modificar ruedas, alerones, cambio...



La estrechez de la pista nos obliga a poner los cinco sentidos en los adelantamientos.

Señales



*La **señalización durante la carrera** se apoya en unos carteles que indican la dirección de la curva. Si el **símbolo es amarillo,** la curva es fácil; **si es rojo,** la curva nos hará derrapar, así que, toma nota y frena a tiempo.*

El gran desafío



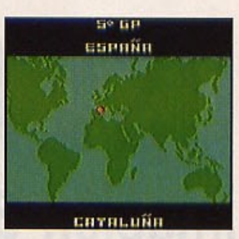


*«F1 WGP» guarda **quince retos** para los más hábiles. Consisten en situaciones límite, todas ellas reales, recogidas en el cartucho. Nos asignan un piloto, un circuito, y se nos detalla cuál es el objetivo. Luego **aparecemos en plena carrera tras un rival al que adelantar, con la dirección estropeada, el combustible al mínimo y cosas por el estilo.***

«F-1 WGP» se basa en las enseñanzas de su hermano mayor, y es tan simulador (y completo) como éste.



Podemos cambiar ruedas y repostar parando en "pits".



El juego está traducido al castellano... ¡y usa la Ñ!



Podemos almacenar tres partidas en el cartucho.











Esto es la parrilla de salida, pero sólo vemos dos coches. Mejor, pues el juego se ralentiza cuando aparecen más de dos.

Ganar una carrera del campeonato significa subir al podium, ganar puntos para la general y salvar nuestra escudería.



Una introducción de película. Nunca mejor dicho, ya que lo que vemos son imágenes reales en movimiento, digitalizaciones de los fotogramas de una retransmisión. Aunque sólo las veamos a dos colores, son todo un regalo para la vista, más aún en una pantalla de Game Boy.

El Análisis

GRÁFICOS 

La buena utilización del color da como resultado unos monoplazas con presencia, y atractivos (aunque vacíos) fondos. Las fotos de los pilotos son todo un logro.

MOVIMIENTOS 

Con la velocidad que luce, es una pena que los coches no giren convincentemente. Además, la perspectiva de la pista es poco natural.

SONIDO 

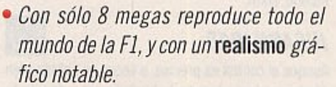
Un satisfactorio y potente sonido de motores nos acompaña durante la carrera. Efectos como un frenazo o el derrape están menos conseguidos. Buena música para los menús

JUGABILIDAD 79

La ralentización, los forzados giros y la estrecha carretera no dejan jugar todo lo bien que quisiéramos. Con todo, engancha.

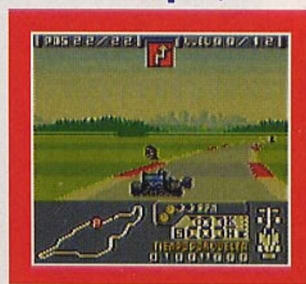
ENTRETENIMIENTO 

En este apartado no es posible poner pegas. Contiene todos los modos de la versión N64, con equipos y pilotos reales, dos niveles de dificultad, y una opción para dos jugadores. Ningún juego de coches ofrece tanto. Y como además no es muy fácil...



- *Con sólo 8 megas reproduce todo el mundo de la F1, y con un* **realismo** *gráfico notable.*
- *Es imposible pasar por alto las* **ralentizaciones.** *Te dejan sin control durante unos segundos.*
- *Los* **desafíos** *se convierten en las carreras que más invitan a jugar. Enganchan por sí mismos.*
- *A ver si en la próxima edición aparecen* **De la Rosa y Gené...**

El tiempo, con F-1 WGP







*Las **condiciones atmosféricas** han sido representadas brillantemente. Aquí tenéis el mismo circuito soleado, nublado (cambia el color) y lluvioso.*



Los tres modos de juego ofrecen retos muy diferentes. Limpiar la pantalla por completo, aplastar a nuestro adversario, o resolver niveles de dificultad suprema, en los que cada burbuja es un mundo.Completa el primero, y accederás a niveles extra.

- GAME BOY COLOR
- ACCLAIM-CRAWFISH
- PUZZLE
- 8 MEGAS
- 110 NIVELES
- BATERÍA: NO

información del **juego**



Precio **5.990** PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

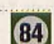
El Análisis

GRÁFICOS  77

Donde el cartucho falla es en los fondos, demasiado simples y, sobre todo, vacíos. Eso sí, personajes y burbujas se distinguen perfectamente.

MOVIMIENTOS  72

Poco hay para evaluar, pero lo escaso del tema hace que cualquier movimiento de burbujas quede perfectamente reflejado.

SONIDO  84

Buenas melodías y efectos graciosetes y contundentes cuando tienen que serlo. De nuevo, nada del otro mundo, claro.

JUGABILIDAD  88

Aunque el control es preciso, a veces no sabrás bien dónde quedará ubicada la burbuja por culpa de la quebradiza flecha. Engancha a base de bien.

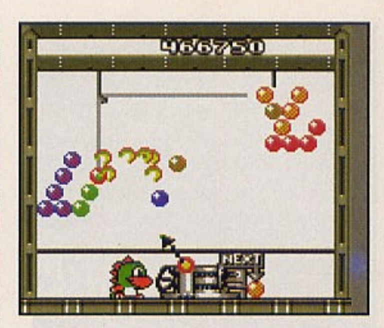
ENTRETENIMIENTO  89

La variedad que proporcionan los modos de juego es suficiente para tenerte pegado durante días. Además, esconde algunos secretos. Pero si ya estás un poco empachado de Bust-A-Moves, pues...

***TOTAL* 88**









Debemos estar atentos a cada lado de las poleas. Si está desequilibrada, peligro.



No todas las pompas explotan. Algunas sólo caen al perder todo contacto con otras.



Podemos escoger entre diez personajes, aunque en el "versus" vemos alguno más.

BUST A MOVE 4

Sublimación **antigravitatoria**

La más reciente versión de esta maravilla de **Taito** llega a GBC de la mano de Acclaim. Esta cuarta parte repite el **sistema de siempre**, lo que quiere decir que, afortunadamente, toda la **jugabilidad y adicción** que desarrolló en anteriores entregas sigue presente. Esto es posible gracias a la simpleza del juego: reúne tres o más bolas del mismo color y desaparecerán de la pantalla; si las burbujas cuelgan hasta el fondo, pierdes.

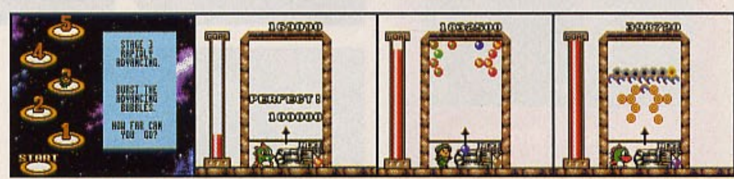
Con estos axiomas se despliegan **tres modos de juego** de distintos objetivos. El primero, arcade, sólo pide que hagamos desaparecer todas las bolas en un tiempo limitado. El modo versus secciona la pantalla para enfrentarnos a un rival manejado por la máquina. Cada vez que hagamos estallar más de tres burbujas, las restantes irán a parar a la pantalla del contrario. El modo **puzzle** incluye retos diferentes, como aguantar durante unos minutos un número creciente de bolas.

En resumen, un cartucho que no se pasa de moda, con calidad técnica (dentro de la simpleza) y una **enorme jugabilidad**, que sólo tiene la pega del parecido con anteriores entregas.





Y aún hay más
Aquí tienes una imagen especialísima. Sólo la volverás a ver si consigues completar el modo arcade. Es un código que deberás introducir en la pantalla del menú para obtener algunas ventajas interesantes.



Advancing Bubbles. Las encontramos en ciertos niveles del modo Challenge; van cayendo y debemos reventarlas sin descanso hasta que se llene la barra de la izquierda.

Vendimia en Versus



*Las **estrategias cambian** en este modo. Aquí, lo que tienes que hacer, dado que las bolas que caigan irán a parar a la pantalla del contrario, son "racimos" gordos que cuelguen de dos burbujas del mismo color. Cuando tires la tercera, habrás dado un paso de gigante hacia la victoria.*

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS

STAR WARS RACER

Pilotos, a sus puestos. La carrera más importante de la galaxia está a punto de comenzar, y esta vez sí que no va a haber quién te detenga. Lee nuestra guía y comprenderás porqué...

Página 75

Castlevania 64

Penúltima entrega. Y ya sabéis lo que pasa cuando se acerca el final del juego. Que se complica todo, que se vuelve más difícil, y que las guías se hacen mucho más imprescindibles. Aquí te damos todas las soluciones...

Página 70

Micromachines 64 Turbo

Muy divertido este juego, sí señor. Pero seguro que te lo pasas mejor con los trucos que le hemos sacado. Trucos divertidos, y otros tan útiles que hasta te permitirán ganar sin participar. También hemos metido algunos consejos estratégicos.

Página 80

Mario Bros. DX

El juego de moda en Game Boy Color ya tiene su correspondiente miniguía. En ella te ofrecemos consejos para todos los modos de juego, te mostramos los tipos de bloques, y además te damos pistas para eliminar a cualquier enemigo.

Página 82

EL TRUCO DEL MES

RAMPAGE 2

Para jugar con todos los monstruos... y otras ventajas interesantes

Va de **passwords la cosa, así que busca la opción correspondiente** e introduce las siguientes combinaciones.

- **BVGGY:** Cheat mode. Elige nivel, tiempo límite, porcentaje de daño...
- **NOT3T:** Puedes jugar con Myukus, un extraterrestre muy simpático.
- **SM14N:** El gran George, el mono de la primera parte, aparece por arte de magia desde el inicio.
- **S4VRS:** Ahora la que sale de la nada es la inconfundible Lizzy.
- **SRY3D:** ¿No sabes de lo que es capaz Nubus? Prueba tú mismo.
- **LVPVS:** El que faltaba. Se llama Ralph y es así...



OPTIONS
CONTROLS
SOUND
GAME MODES
CHEATS
SELECT EXIT BACK

El menú CHEAT está oculto dentro de las Options. Cuando introduzcas el password que lo activa, ve después a esta pantalla.



Otros trucos...

WIPEOUT 64

En el menú principal, mantén pulsados los botones **Z, L y R** y a continuación presiona **C-abajo (4 veces), C-derecha, C-arriba, C-izquierda.** La pantalla hará un flash si ha funcionado el truco.

RUSH 2

Aquí van unas cuantas ventajas para sacarle todo el jugo a Rush 2. Ve a la pantalla **Setup, mantén L+R+Z y pulsa los cuatro botones C.** Después, para conseguir **inmunidad,** pulsa dos veces L, C-arriba y R. Para ser **invisible,** con L y R pulsados, haz C-arriba, C-abajo (5 veces). Para conseguir **super ruedas,** mantén L y R, y pulsa C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-izquierda (todo dos veces).

GEX 64

Introduce este larguísimo password, **M758FQRW3J58FQRW4!** en la pantalla correspondiente, y aparecerás jugando con 99 vidas y todos los mandos a tu disposición.

ROGUE SQUADRON

DEADDACK y **IGIVEUP** son las palabras mágicas en este juego...

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: **trucos.nintendoaccion@hobbypress.es**



Aceleramos el ritmo en nuestra guía Castlevania ofreciéndote en la penúltima entrega todo lo que necesitas para superar estas cuatro fases. El mes que viene te atraparemos, colmilludo.

4ª PARTE

CASTLE CENTER — FASE 5

BULL BOSS

MAGIC CRISTAL

TORTURE CHAMBER

LIZARDMAN

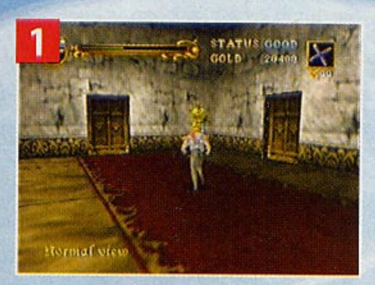
Salida

Final



Nos adentramos en Castle Center, el centro activo del castillo. Un aparatoso y largo nivel, no por ello exento de momentos excitantes o emotivos que irán desentrañando la trama del juego y los tejemanejes que se trae el Conde con algunos de sus sirvientes. No dejes de mirar bien allá por donde pases, ya que aquí las cosas nunca son lo que parecen. Es el mismo para Reindhart y Carrie.

Nuestra andadura comienza en un **corredor en el que debes girar a la derecha** y entrar en la primera puerta. Te esperan **tres vampiros** con ganas de juerga. Sigue subiendo y llegarás al **ascensor**, aún inutilizado. En el piso superior encontrarás dos puertas; debes ir por la del frente 1. El encuentro con los lagartos



es inevitable ya que, de lo contrario, la puerta de salida no se abrirá. Una vez superados, entrarás en una estancia con unas escaleras derruidas y una **joya blanca.** Continúa para saludar a un par de caballeretes de cristalera y, en la siguiente sala, a un dúo de vampiros. Escalfados ambos, te encontrarás en un pasillo con cabezas que escupen fuego. **Siempre has de cruzar tras la cuarta llamarada.** Entra en la puerta de la derecha y **habla con el lagarto** 2 para conseguir la **llave del "Torture Chamber"**, situado al fondo del pasillo inicial. Cruza a la siguiente habitación, donde hay una joya blanca y **Magical Nitro.** Mientras transportes



este Nitro no podrás saltar ni ser golpeado. **Lleva el Nitro hasta la pared agrietada en el corredor de las cabezas** y sus llamaradas 3. Lo siguiente es ir al **"Torture Chamber"**, arramblar con un par de vampiros, **coger Mandrágora** 4, y volver con ella al lugar



donde dejaste el Nitro. **Tras la explosión, ve por la derecha hasta la biblioteca.** Sube por las estanterías al piso superior y encarámate al cubo para que el techo se abra. Repite la operación en el piso superior y estarás en el observatorio. **El orden en el que deben ser colocadas las estatuas es 2,4 y 8.** 5 Con esto habremos **retira-**





do el sello mágico en el muro frente al morlaco muerto, al que todavía no hemos visitado. Vuelve todo el camino hasta la sala con dos puertas y escaleras descendientes (después de los lagartos) y entra en la puerta de la derecha. Estamos en una enorme sala con una estrecha pasarela, por la cual debemos ir hasta el otro lado y seguir subiendo. Una armadura nos saldrá al paso; encárgate de ella. Siguiendo nuestro camino, nos atacarán dos vampiros. En la habitación contigua hallarás un montón de **aparatos llenos de ítems.** Atravesada ésta, hemos de hacer frente a unas planchas con pinchos que se empeñan en averiguar qué contiene un cráneo humano. **Crúzalas siempre por tu derecha,** tanto al ir como al venir. Al fin llegamos a la sala



del Magical Nitro. Hemos de afrontar toda la vuelta hasta el pasillo inicial sin saltar ni ser golpeados. Encontraremos dificultades como las **dos armaduras** que vuelven a la vida en la sala de los aparatos (golpéalas de lejos con el arma secundaria) 6, o la agónica vuelta por la sala de la pasarela, en la



que debemos **andar con todo el cuidado entre las ruedas dentadas** para llegar al otro lado. 7 Una vez en el pasillo del comienzo, introdúcete por la única puerta que queda sin abrir y coloca el Nitro junto al muro agrietado. Como supondrás, tienes que volver al "Torture Chamber" a por Mandrágora, y situarla al lado. Petado el muro, activa el cristalote 8 y disponte a mandar a la camita al morlaco, que despertará en el peor momento. Tras esto, encamínate hacia el ascensor, ya activo. En la habitación donde había tres vampiros



originalmente, te espera una última confrontación. Ésta será contra **Rosa si juegas con Reindhart o contra una prima tuya, ahora vampira, si juegas con Carrie.** Sólo queda subir un piso, activar el ascensor, y cruzar un alegre puente para pasar a la siguiente fase.

BRAGADO Y CORNIGACHO





La tauromaquia parece una lucha más justa cuando el toro mide diez metros de largo y escupe rayos. Aun así, bastará con que nos mantengamos lo más cerca posible de él y giremos cuando él lo haga para esquivar todo ataque.

SEGUNDA LUCHA





Como monigotes son usados Rosa y Fernández para atacarnos. Con la primera, debéis golpear de cerca para huir de inmediato y esquivar las bolas de fuego girando sin parar. Con la segunda, bastará la huida cobarde y ruin y esos bolazos de energía tan majos.



BOSS 1




En el primer duelo nos enfrentamos a un gladiador verde que esquivaremos cuando se lance a rajarnos, y golpearemos justo después.

BOSS 2




El segundo duelo es un emotivo reencuentro con nuestro hombre lobo. Si permaneces agachado, sus barridos tendrán menos efecto.

BOSS 3



Otro conocido que vuelve a casa. Ya sabes que es un bestia de cuidado, pero lento como una abuela. Tu látigo es lo bastante largo como para golpear y huir sin problemas.

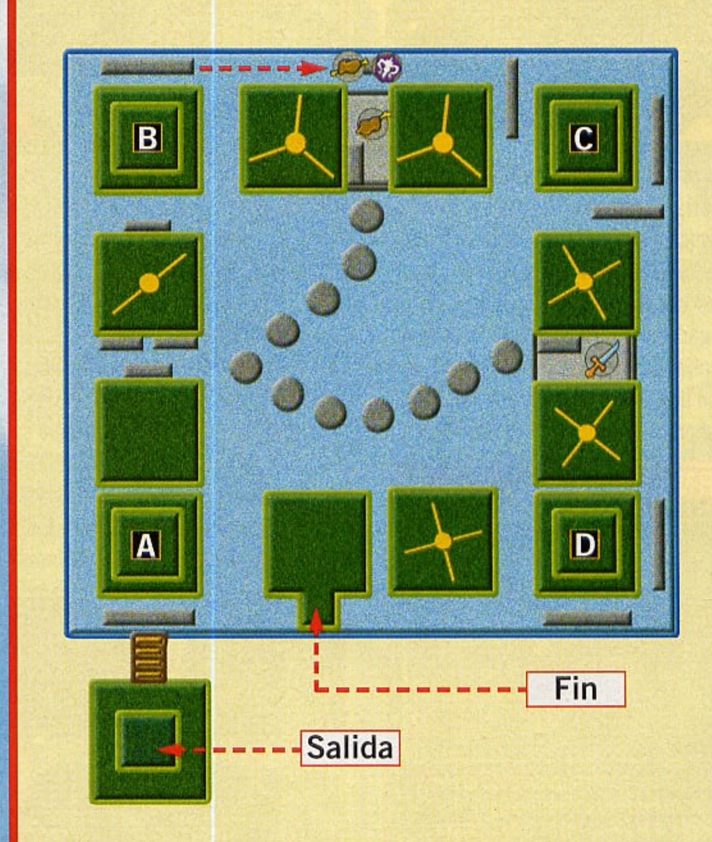
En el momento en que estamos intentando averiguar qué narices pinta ese agujero en el suelo, surge de él nuestro primer enemigo. Umm, qué bonitos dientes luce...; ¡arráncaselos! Sube por las plataformas hasta el techo con tu nuevo collar de dientes de lagarto y, en dos saltitos, te encontrarás esquivando las **primeras barras giratorias** 1. Tras ellas te espera el segundo duelo. Pues anda que la mata de pelo del hombre-lobo ésteeee... Ataviado con tu estola recién adquirida, sube por las plataformas que surgen frente a ti (mirando en la dirección en la que has venido). Llega hasta la más alta y brinca hacia delante pegado a la pared. Uno de nuestros queridísimos **caminos invisibles nos llevará hasta un par de antorchas** 2. Salta desde aquí hasta las barras giratorias que están tras de ti y baja por las plataformas adheridas a la pared hasta alcanzar el nivel del suelo. Abajo te espera un tortuoso caminillo de plataformas que se hunden en la miseria poco después de aterrizar en ellas 3. Después del hartón de saltitos, sube por las plataformas y, una vez arriba, salta de unas barras giratorias a otras. Sorteadas éstas, junto con dos saltejos facilillos, nos espera nuestro último escollo en forma de enemigo. Je,je, un **hombre-tigre;** supongo que no tendré que decirte qué hacer con él. Bien, ahora que tenemos un atuendo calcado a Rappel en sus peores tiempos (collar de dientes, estola de lobo, y tres cuartos de tigre), es el momento de salir de aquí antes de que nos linchen por fantoches. Para ello, súbete al techo como de costumbre, burla las últimas barras giratorias y sal de la fase con aire triunfante.









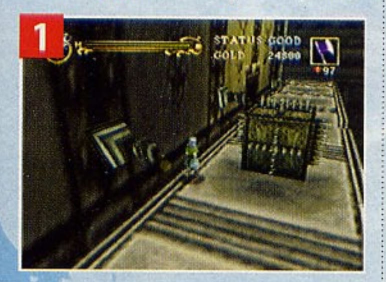


ITEMS

Knife · Chicken · Beef · Pow Up

En estos mapas tenéis indicados con todo detalle los ítems y dificultades que encontraremos en cada nivel. Esperamos que sean de tanta ayuda como las indicaciones verbales que cada mes los acompañan. En este caso, las cuatro letras que veis se refieren a los cuatro duelos que hay en la fase (aunque uno nos lo ahorramos), y la flecha hace el camino de la plataforma invisible.

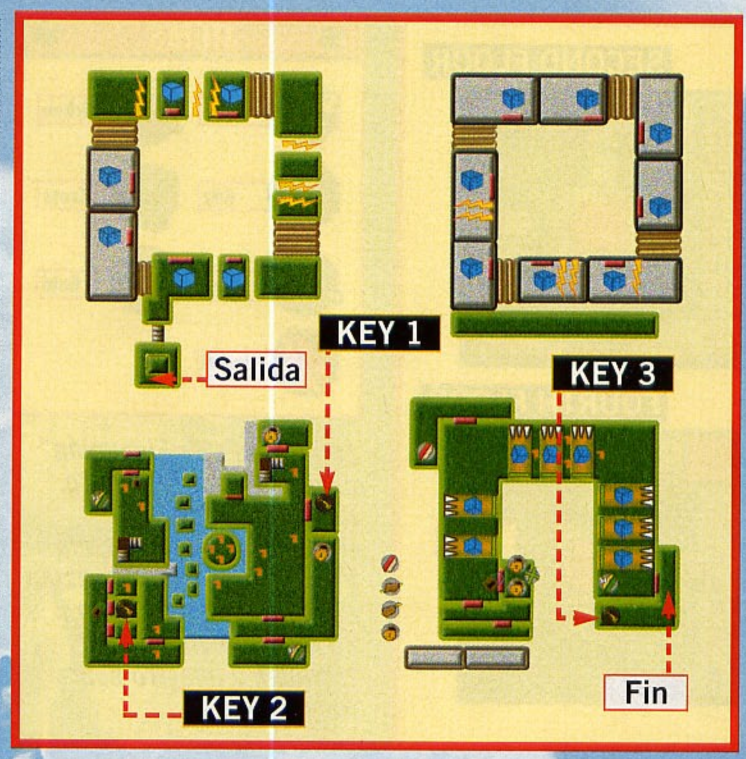
Al empezar el nivel has de ir subiendo alrededor de la torre. El único consejo práctico es que coordines bien los saltos y esperes siempre a que los cubos sean expulsados para pasar justo después 1. Una vez hayas alcanzado el ascensor y hayas subido, encontrarás una **joya blanca** 2. Cruza un par de puertas



para llegar a la **sala de las ametralladoras.** Antes de nada, limpia completamente la zona. Las ametralladoras son máquinas, y, como tales, bastante ineptas. Te bastará con esconderte tras una esquina y esperar a que **tus descargas de energía las busquen y destruyan.** Cuando hayas dejado todo como los chorros del oro, entra en la primera puerta a la derecha para agarrar la **SCIENCE KEY 1** 3. Haz también una visita a la puerta de enfrente antes de subir las escaleras. Acaba con las ametralladoras de arriba con el mismo método de antes y disponte a saltar de una columna a otra para llegar al otro lado (te ahorrarás muchos sustos si saltas desde la primera columna al suelo; llegas, tranquilo) 4. Ahora ve a la puerta situada a la izquierda dejándote caer. Tras ella encontrarás un











corredor con tres puertas. Entra en la del centro usando la **SK1 para recoger la SK2** 5. Vuelve a la sala de las ametralladoras y disponte a saltar hacia la parte por donde entraste utilizando las columnas dispuestas para tal efecto (esta vez no hay truquejo que valga, hay que medir muy bien) 6. Sube por las escaleras de nuevo, cruza por última vez el abismo y dirígete a la puerta de la derecha, que abrirás utilizando la SK2. Una **agradecida joya blanca** se mostrará ante ti. Continúa por la otra puerta. Con un salto de fe hacia tu derecha alcanzarás la plataforma que asoma en lontananza y, con ella, todos los ítems que reposan encima (la caja es desmenuzable) 7. "Desvuela" lo volado, sube por las plataformas sobre la puerta, y cruza dos puertas. Ahora te encuentras en un amplio corredor decorado con hermosas cintas transportadoras de cubos punzantes y ametralladoras primer modelo.

Salta las dos primeras cintas y saquea la sala de enfrente. De vuelta en el corredor, cruza dos cintas más y ten cuidado con las tres siguientes. La central va muy deprisa, así que pasa cuando el cubo salga de ella 8. En la



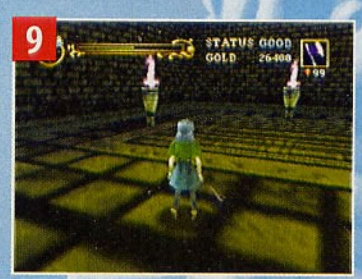


ITEMS

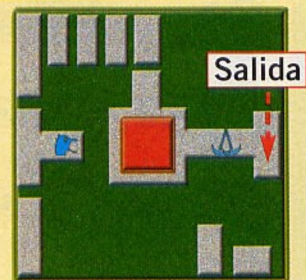


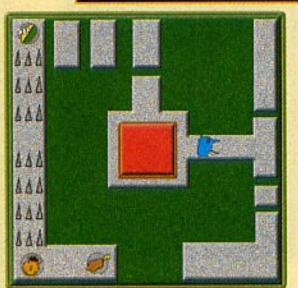
La "Torre de la Ciencia" es ante todo un nivel de habilidad en el manejo del personaje. Un auténtico reto a nuestros reflejos y coordinación que te hará agradecer como nunca una joya blanca donde salvar la partida. La fase es de uso exclusivo para Carrie.

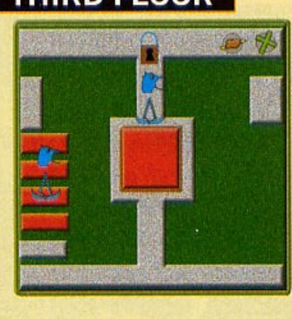


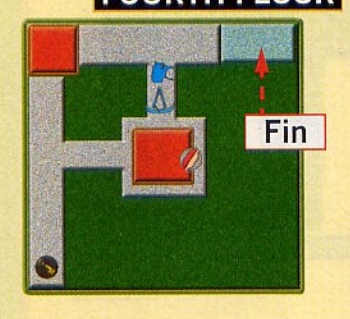


siguiente sala tenemos acceso a la **SCIENCE KEY 3.** Con ella en nuestro poder, lo siguiente es retroceder al comienzo del corredor de las cintas para después abrir la puerta que permanecía inamovible hasta ahora, a la izquierda 9. Nos ponemos ciegos de ítems y volvemos al corredor donde hallamos la SK3 para salir por la otra puerta. Cruzándola, atravesaremos una **pasarela, con el vacío a ambos lados,** que nos llevará a la siguiente fase de la aventura, que también se desdobla en un nivel diferente para cada personaje.











En la "Torre de Ejecución" cualquiera corre peligro. Una fase donde las trampas salen de la nada y los enemigos nunca están dispuestos al azar, sino de la forma en que más fastidien a nuestro pobre Reindhart.



¡Una joya blanca! Seguro que hacía tanto tiempo que no veías una que te has asustado (santo cielo, qué tamaño tiene esa cebolla). Ejem, esto, acércate al **pilar central** sorteando un par de cuchillas ondulantes y dirígete a la derecha. Un puñado de saltos después, verás unas plataformas que entran y salen de la pared. 1 Mide el tiempo y no tendremos disgustos. Sube al piso superior donde tendrás que seguir saltando. 2 Camina recto hasta que se corte, momento en que podrás ver una plataforma pegada a la pared e inalcanzable.







Hay otro de esos caminos insondables del Señor que te lleva con solo saltar al vacío. Una vez en la plataforma, recoge **SPECIAL 2** y vete por donde has venido. 3. Coge el camino hacia el pilar central y dirígete a la derecha. Encárgate de la **cabeza escupe-fuego con el arma especial,** antes de cruzar las cuchillas 4. Otra tanda de repisas que entran y salen antes de una joya blanca. Encamínate a la izquierda (ojo con los pinchos que emergen del suelo), recoge los ítems y vuelve atrás para subir otro par de pisos. Delante tienes la puerta **"Tower of Execution"** cerrada. Pasa el pilar central para enfrentarte a un esqueleto que sólo cae durante un tiempo para volver a recomponerse 5. Gira a la derecha preparándote para el festival de hoy. Tenemos: revuelto de repisas que entran y salen, cuchillas y cabezas escupe-fuego; todo ello servido en un palmo de terreno 6. Asegúrate de defenestrar la cabeza antes de empezar a saltar por las repisas. Cuando llegues al otro lado, sube por las plataformas para ascender otro piso. Camina hacia la izquierda para coger la **"Execution Key"** 7. Vuelve hasta el **esqueleto rojo** que habrás pasado y ve al pilar central. Allí, déjate caer a la pasarela del piso de abajo con puntería 8 y retrocede hasta la puerta "Tower of Execution" 9. Saquea el lugar y vuelve a subir. Continúa cruzando las dos cuchillas ondulantes, gira a la derecha y fin de fiesta.















STAR WARS EPISODE I RACER

Nuestra supersónica guía va a dejar claro quién es el más piloto más rápido de la Galaxia. ¡TÚ!

Aún no has visto la película, pero no sueltas el juego. Tienes un libro a medio escribir que piensas titular "Mi Podracer y Yo". Tu madre insiste en que dejes de robar piezas de coche en los desguaces que encuentras. Está claro, eres la persona indicada para acompañarnos en nuestra escalada hacia el título por toda la Galaxia. Pon tu mejor cara de velocidad y pisa a fondo, que nos vamos.

UNOS CONSEJOS ANTES DE EMPEZAR



SÉ AMBICIOSO: *Tú eliges el reparto de los premios antes de comenzar la carrera. Hay tres formas: FAIR, donde los Tugruts están muy repartidos; SKILLED, mejor que llegues primero o segundo si quieres coger algo; y WINNER TAKES ALL, sólo cobra el que gana. Practica bien en el modo Free Play y preséntate luego a la carrera poniendo este último reparto para hacerte rico.*

COMPRA ANDROIDES: *Los Pit Droids reparan los daños que sufra tu nave durante la carrera. Empiezas con uno, pero puedes comprar otros tres. Bien, pues hazlo cuanto antes porque la plantilla completa de Pit Droids hará subir todos los niveles de tu Podracer, amén de que las nuevas partes que compres te durarán una auténtica barbaridad.*



SEGUNDA MANO: *El desguace también es propiedad del sacrificado Watto (solamente habla para quejarse de lo mal que van las ventas). Aquí podemos obtener algunas piezas a un buen precio, pero ten en cuenta que están usadas, así que antes de invertir, mira bien la barra para ver su estado. Pásate a menudo por aquí: hay algunas gangas increíbles.*

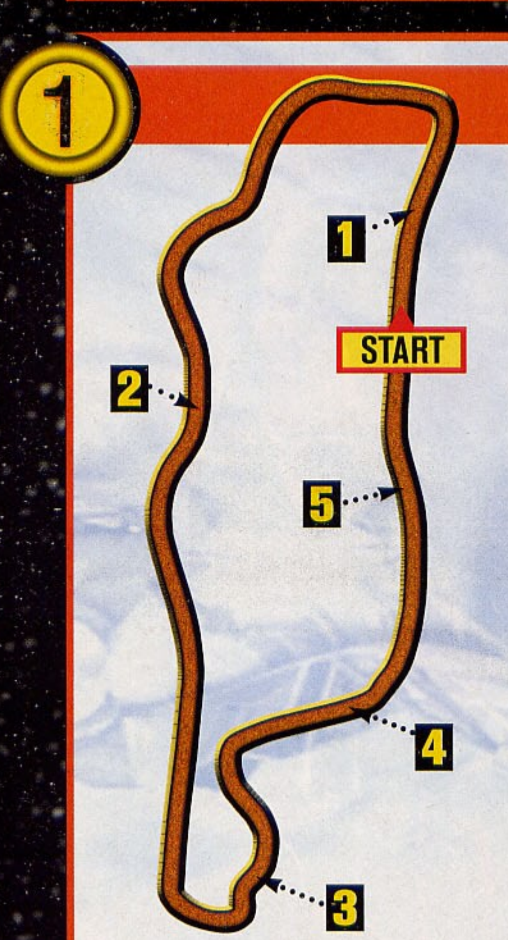


ELIGE BIEN LAS PIEZAS: *En la tienda hay una amplia gama de aparatos para mejorar el rendimiento de tu Pod. Según la nave que hayas elegido y del circuito, elige qué aspecto conviene aumentar. Watto te ofrecerá un descuento por la pieza usada que quieras sustituir. También puedes utilizar los nuevos corredores que vayas descubriendo y así ahorrarte el dinero.*

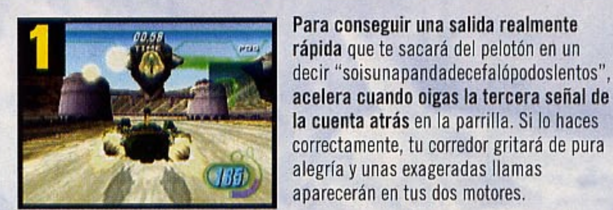
TORNEO AMATEUR

Para iniciarte. Los primeros circuitos te servirán para conocer las posibilidades de tu nave. Sin embargo, hacia la mitad, el nivel de dificultad subirá como la espuma.

1 The Boonta Training Course



Primer y cómodo circuito en el que la victoria está casi asegurada. Un **trazado rápido** si conocemos sus secretos (que no son muchos, la verdad). Como curiosidad, te diremos que es aquí donde transcurre la acción en la película, cuando Jabba organiza su particular torneo y Anakin se ve obligado a medirse con Sebulba, el campeón. Vale, vale, no te cuento más. Que sepas que esta es la versión abreviada, no la de verdad...



Para conseguir una salida realmente rápida que te sacará del pelotón en un decir "soisunapandadecefalópodoslentos", **acelera cuando oigas la tercera señal de la cuenta atrás** en la parrilla. Si lo haces correctamente, tu corredor gritará de pura alegría y unas exageradas llamas aparecerán en tus dos motores.

Manteniendo **la trazada correcta en las primeras curvas en forma de "S"**, es decir, por la parte interior, podrás tomarlas como si se tratase de una gran recta. Eso te permitirá **activar el turbo** y sacar una importante ventaja. Para activar el turbo, pulsa hacia arriba (hasta que el punto verde se vuelva amarillo) y presiona A.



Tras **entrar en el cañón**, encontrarás esta serie de curvas en las que **pulsar repetidamente Z** será de gran utilidad, porque haremos "resbalar" nuestro Pod.



Del cañón se sale por este **estrecho pasaje.** Coge la posición correcta en cuanto lo atisbes y no aceleres excesivamente para poder corregir.



Una vez en el exterior, te verás **sorteando una serie de rocas** en este ancho trazado. **Esquiva las grandes** y no habrá problema para activar el turbo.

START
1
2
3
4

Mon Gazza Speedway

2

La segunda carrera transcurre en Mon Gazza, un planeta minero. **Es el circuito más corto y uno de los más rápidos,** por lo que cualquier error te dejará sin posibilidades de remontar. Aunque es difícil cometer fallos aquí.



Unas **grandes torres ovaladas dividen la pista** dejando dos caminos a elegir en algunas ocasiones. La **recta inicial** es una de ellas. Toma la **ruta de la izquierda y utiliza el botón Z** para ayudarte a trazar la curva que viene a continuación.



NUEVA NAVE

Teemto Pagalies es el premio por ganar .Un Podracer de gran tamaño que acelera bastante mal, pero gira fácil.



A pesar de que las **rectas sean bastante cortas, activa el turbo siempre que puedas.** Encontrarás una curva enseguida, pero habrás sacado ventaja.



Al llegar a la **segunda torre toma también la ruta de la izquierda.** Ayúdate deslizándote en la curva y balancea tu Podracer levemente para tomar la "S".



Cuando hayas superado el tramo anterior, te verás encarando la **recta final.** Es un **magnífico momento para sacarle todo el provecho a tu turbo.**

Beedo's Wild Ride

3

El **planeta helado** de Ando Prime es nuestro próximo destino. La "Salvaje Carrera de Beedo" se disputa en un circuito complicado, que **pone en juego dos atajos.**



Cuando **acaba el camino con protecciones a los lados,** pasarás bajo unas banderas. **Gira a la izquierda** para **descubrir un camino ascendente** que te llevará hasta la entrada de un túnel. Rompe el muro de hielo sin pensarlo para entrar en la oscura caverna.



La **primera curva cerrada** nos espera después de pasar el puente de madera. Pulsa atrás en el stick para conseguir un mayor agarre, y ayúdate con el botón Z para efectuar un viraje que dejaría en evidencia al propio Schumacher.



En lugar de pasar bajo el arco de hielo por el camino del centro, dirígete a la derecha (hazlo antes de que la pista comience a descender). Tomaremos una **ruta mucho más cómoda y, ante todo, bastante más rápida.**



Tras la primera vuelta, se abrirá un camino en una de las tiendas de la plaza donde está la salida/meta. Si prefieres algo más espectacular, pero menos efectivo, **sigue recto por la rampa que está frente a la estatua.**

NUEVA NAVE

El mismísimo Aldar Beedo nos espera si triunfamos. Tiene un gran Podracer, maniobrable y con excelente respuesta en los virajes. Eso sí, no acelera gran cosa.

4 Aquilaris Classic

El recorrido de Aquilaris nos llevará desde su metrópolis flotante hasta la ciudad sumergida, siempre que **nuestro Podracer sepa responder a un buen montón de curvas.**



Debemos tomar las divisiones iniciales del circuito de una forma determinada. **Empieza con la de la izquierda seguida de un buen turbo.** En la tercera división, cambia al camino de la derecha para trazar una curva que te lleve directo al túnel.



Al salir de los túneles, **el camino se divide en dos.** El de la **izquierda** puede parecer **más corto,** pero el de la **derecha nos permite utilizar el turbo** durante un buen rato, y deja una trazada cómoda para la curva.



La ruta se divide en **dos dobles puertas** que se abren y se cierran a ambos lados. Introdúcete por la que **veas abierta** en ese momento y **cambia de lado para pasar la segunda,** ya que nunca se abren las dos del mismo lado.



Tras **salir del túnel subacuático,** tendrás un espacio abierto antes de entrar en otro estrecho camino de curvas. Aprovecha la coyuntura para **meter el turbo** y decelera según se vaya acercando la señal rojiblanca.





Sí, es Clegg Holdfast en persona, el famoso reportero. Lo cierto es que no has conseguido ninguna maravilla, pero sí te cae bien...

5 Malastare 100

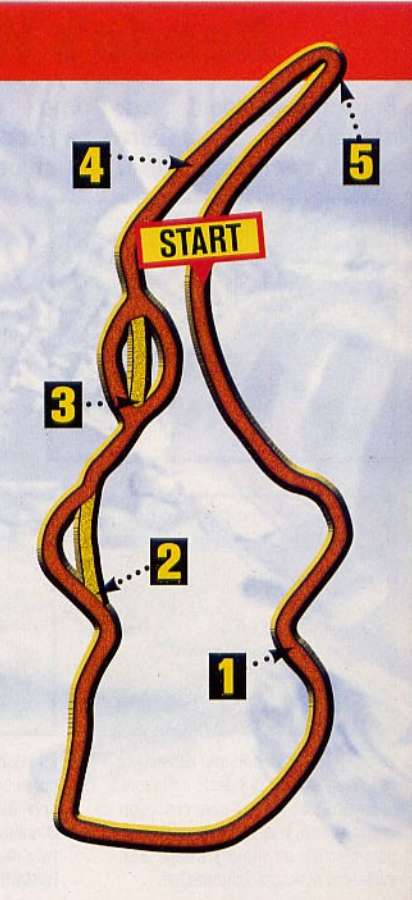
El planeta Malastare es conocido en toda la galaxia por el continuo flujo de gas metano que cubre su superficie. A partir de ahora, también será conocido por albergar un **circuito plagado de peligros,** como sus **bordes rocosos, su gigantesco barranco,** o el tramo que transcurre sobre el lago de metano, en el que no se puede ver tres en un burro, y nos obliga a guiarnos siguiendo las brillantes luces que señalan la carretera.



Algunos tramos del circuito están excavados en la árida roca del paisaje, por lo que nos encontraremos con **desprendimientos y pedazos de roca en nuestro camino.** Para pasar sin problema este pedrusco, **tómalo por la izquierda.** De esta manera, te encontrarás en la parte interior de la curva que viene después.



A la **salida del primer túnel,** la carretera se divide en una **ruta ascendente y otra descendente.** Si vas por la ascendente, **evitarás la curva cerrada** del otro lado. Para **coger la ruta más corta,** gira a la derecha por el camino de tierra que sale de la carretera y acelera sin miramientos. Caerás de nuevo en la ruta.





Dentro del túnel, la ruta se bifurca en **tres caminos diferentes. El del centro** no requiere prácticamente ningún giro, pero cuídate de esquivar la columna.



Procura **colocar la nave en el centro de la pista antes del gran salto,** y pulsa **atrás en el stick** para mantenerte durante más tiempo en el aire.



Tras el salto nos encontraremos con la **curva más cerrada del circuito.** Asegúrate de decelerar a tiempo y utiliza Z para deslizarte antes de tomarla.

Vengeance

6

Bestial circuito que exige un **control máximo** en la colocación de la nave por sus estrechos corredores. En esta prisión también correremos **a través de tubos anti-gravitatorios,** esquivando meteoritos como posesos.



Acelera hasta que puedas **activar el turbo en la recta de los raíles,** procurando mantener la nave centrada en la carretera. Después, vuelve a la velocidad normal y prepárate para tomar la curva que viene tras la entrada a rayas negras y amarillas.

NUEVA NAVE



El vehículo del convicto Fud Sang es un Pod pequeño, con una buena aceleración y fácil de conducir.



Para evitar **colisiones con las turbinas,** mantente **pegado a los bordes de la carretera.** Las turbinas giran lentamente y tendrás más espacio para esquivarlas.



En los tubos anti-gravedad podremos movernos hacia todas direcciones. Mantente **cerca de la nave que estés persiguiendo para usarla como escudo.**



Este salto nos lleva de bruces al **reactor.** Mantente en el **centro** para no tocarlo, y utiliza los **C de los lados.** Después hay una tormenta de meteoritos esquivables.



Spice Mine Run

7

Volvemos a Mon Gazza, esta vez para visitar sus minas. Montones de **divisiones y subdivisiones en la ruta** nos volverán locos si nos descuidamos. No es el paraíso, no.



Toma la **ruta de la derecha** en todas las bifurcaciones para ganar algo de tiempo.



Este túnel es una garantía cuando se trata de **ahorrar tiempo y adelantar.**

Cuando el camino se divida en tres rutas, escoge la del **centro,** ya que te permitirá activar el turbo sin problemas. **Ten cuidado con la estrecha salida.** Porque no todo podía ser perfecto, chico.



Dentro del túnel, asegúrate de **no chocar con alguna vagoneta** de transporte, pues destrozarán tu nave sin escrúpulo alguno. Por fortuna, las **vagonetas sólo circulan por la izquierda,** así que limítate a correr por el otro lado.

NUEVA NAVE



Mars Guo te presentará sus respetos si consigues el primer puesto. Su Podracer es el más grande y gira bien, pero acelera lentamente.

Micromachines 64 Turbo

¡Sácale todo el jugo!

Por fin está a la venta el excitante cartucho de Codemasters, y ahora nosotros vamos a celebrarlo con los mejores trucos y estrategias para arrasar en todos los circuitos. Pon manos a la obra y prepárate para disfrutar de MM64, un juego de coches diferente.

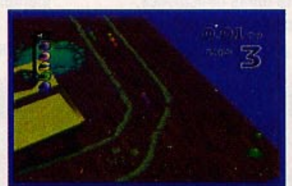
La salida más rápida

El **efecto salida** se consigue **pulsando (y soltando) acelerador al compás de los dos primeros pitidos, y dejándolo presionado en el tercero.** El coche saldrá como una bala... Lo malo es que los demás también se saben el truco y lo pondrán en práctica.

Lo que seguro que no se saben es que **si haces un salto sobre la línea de llegada** en la última vuelta, te convertirás por un momento en algo así como un cohete.



¡Preparados, listos...!



Con turbo no hay quién te pare.



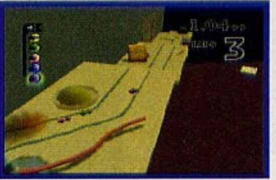
Si a ti no te sale, a los demás sí.



El salto, en la última vuelta.

Menú "Debug"

Esta es la llave para los trucos que te esperan a continuación. Pausa el juego y pulsa **C-izquierda, Arriba, Abajo, Abajo, C-izquierda, C-derecha, C-derecha, C-arriba, C-abajo.** A continuación puedes introducir estas ventajas mientras estás jugando.





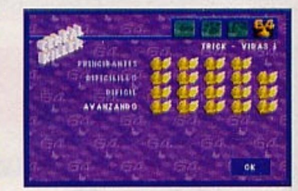
CAMBIA EL ÁNGULO DE LA CÁMARA. Tras el Debug Code, **pulsa Z seguido de una de las direcciones del pad: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha.** Sin más, disfruta de la carrera desde kilómetros de distancia, o con una vista isométrica... lo que te sea más cómodo.



ZOOM LEJOS, ZOOM CERCA. Repite Debug, y luego **Z+L ó R.** Te permite acercar o alejar la cámara prácticamente lo que quieras. Vamos, abusa de la potencia de tu Nintendo 64.



TE CONTROLA LA CPU. Misma operación y pulsa **Z+C-izquierda.** ¿Ves?, ¡sin manos! Tu coche pasa a manos de la CPU, que por cierto conduce mejor que McRae y casi siempre termina el primero.



GANAS SIN DESPEINARTE. Una vez que has metido el Debug Code, pulsa **Z+C-abajo.** Y nada, la carrera habrá terminado, y fíjate qué suerte: tú eres el ganador. Repítelo cuantas veces quieras.

¡Casi imposible... de veras!

Instantes después de que te creas que ya has acabado el juego, aparecen por sorpresa tres nuevos niveles de dificultad. Un empinado "Avanzando", otro durísimo de nombre "Maestro", y el más cruel de todos: "Casi imposible". Hemos preparado esta descripción de sus circuitos por si quieres conocer lo que te espera ahí fuera...



POT LUCK
Vehículo: Fórmula 1.
Escenario: Mesas de billar.
El circuito es **rapidísimo,** aunque las curvas de la muerte obligan a ir con calma, sobre todo en los laterales de la mesa. Hay **un salto de los buenos** y un par de troneras que hacen de túneles. **Los rivales van rápido y no dan concesiones.**



BIO-HAZARD
Vehículo: Dragsters.
Escenario: Laboratorio.
Brilla por su **velocidad y limpieza.** Procura llegar el primero y con cierta ventaja al transportador, para dejar atrás a los demás. Ojo con los **improvisados puentes.** Y de los tres saltos grandes, atento al último: **termina en supercurva.**



DESTRUCTION DIRTBOX
Vehículo: Mini.
Escenario: Jardín.
El camino se desliza por un par de **estanques.** Ojo al último porque puedes perder el rumbo: no está bien indicada la ruta. Esta es la máxima dificultad de un **circuito más o menos simple,** en el que los rivales corren más que nunca.



PEBBLE DASH
Vehículo: Dragsters.
Escenario: Playa.
Comparte esterilla, arena de playa, sombrillas, rastrillos y conchas marineras. Pero no te amedrentes. Es **más fácil de lo que parece.** Sólo atina con el pequeño túnel del castillo de arena: o pasas por el hueco o explotas.



BOOK MANOEUVER
Vehículo: Descapotables.
Escenario: Mesa de trabajo.
Excelentemente adornada. Con calculadoras en plan plataforma, maletín de trampolín y cinta métrica haciendo de puente. Hay **dos buenos saltos;** el último tómalo con maña para no estrellarte con la pared que llega de sopetón.



Transfórmate en...





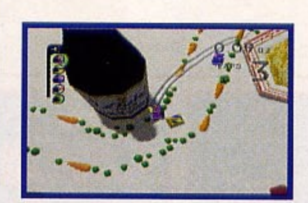

Si te has cansado de de pilotar los vehículos habituales (raro, porque hay cientos, pero bueno, tú mandas), no tienes más que introducir esta bonita combinación. Funciona sólo en el modo Desafío, y hay que **pausar** antes. Después pulsa **Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda en el pad digital.** Tu cacharro se convertirá en una maceta, una barra de pan, un monopatín... Podrás adoptar la forma de cualquier objeto del decorado de esa fase. Y si no te mola la primera impresión, repite la operación cuantas veces quieras.

Los mejores trucos




VISTA DESDE ATRÁS. Pausa el juego en cualquier momento de la carrera y pulsa **Izquierda, Derecha, C-izquierda, C-derecha, Izquierda, Derecha, C-izquierda, C-derecha.** Un sonido te indicará que lo has hecho correctamente. Así controlarás la carrera desde una perspectiva trasera más cómoda.

EL SALTADOR. También haz pausa cuando quieras y pulsa **C-izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Abajo.** Sonidillo al canto. Y sobran los comentarios: saltos más largos y potentes con el botón R. Por si quieres escapar de los obstáculos más pesados.




SON UNOS LENTOS. Pausa y haz: **C-derecha, C-arriba, C-izquierda, C-abajo, C-derecha, C-arriba, C-izquierda, C-abajo.** Si no ganas así, es que… Pero míralos, si van casi parados.

DOBLE VELOCIDAD. Pausa y presiona **C-Izquierda, C-abajo, C-derecha, C-Izquierda, C-arriba, C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo.** Casi nada, para correr el doble de rápido que los demás.

Más información...



Si queréis leer todo lo necesario sobre este juego, basta con que os paséis por el **número 76** de la revista. Allí os enteraréis de todos los detalles, y de lo más importante: la nota. Bueno, algo os podemos avanzar. Fue un **90%**.

El juego ya está disponible. Lo distribuye **PROEIN** y podéis encontrarlo en las tiendas al precio de **9.990 Ptas.**



Unas pistas sobre nuestros vehículos favoritos

Hay nada menos que 32 vehículos diferentes en las entrañas de Micromachines. Descubrirlos todos depende de tu pericia y habilidad, nosotros ahora vamos a contarte los puntos fuertes y los flojos de nuestros diez favoritos.



TANQUE

+ **Aceleración potente.** Puede lanzar bombas sin necesidad de coger ítems.
− Pero estas **bombas pueden rebotar** en el decorado, así que ojito con la puntería.



FUERABORDA

+ Parece de **fibra de carbono**: así pasa, que vuela en lugar de ir sobre el agua.
− Difícil se lo ponen para maniobrar. Hay que **frenar y girar con mucha antelación.**



FÓRMULA 1

+ Las **ruedas se pegan al suelo** y gira de maravilla.
− **No es precisamente el más duro.** Cualquier choque sin importancia puede acabar con él.



ACORAZADO

+ **Corre mucho** para su fornido aspecto (y peso) y va armado.
− **Pobre adherencia** a la pista. Cuidadín con las curvas fuertes o adiós a la carrera.



BUGGY

+ **Excelente manejo** y va muy bien de caballos. Prácticamente vuela sobre las dunas.
− A esa velocidad es francamente **difícil de controlar.**



CAMIÓN

+ **Máxima potencia,** máximo tonelaje. Si le pisas al máximo, garantiza emociones fuertes.
− No acelera muy allá. **Hay que revolucionarlo mucho.**



MONSTER TRUCK

+ **El más fuerte** de la plantilla. Su aspecto es tan musculoso como su comportamiento.
− **Le cuesta un pelín frenar.** Cosas de la potencia.



JEEP

+ Manejo fiable, velocidad óptima, **muy completito.**
− Aparte de la suspensión, **nada criticable.**



MINI

+ **No hay derrapes** con este Cooper. Los giros son perfectos.
− **Su tamaño,** es pequeñín y frágil comparado con el Monster Truck. Es fácil echarle de la pista.



CAMIÓN DE LOS HELADOS

+ **Demasiado veloz** para ser una furgoneta…
− … Y claro, se paga **saliéndose de la pista** con cierta frecuencia.

Super Mar

Defiéndete de cualquier modo (de juego)

LOS BLOQUES ESPECIALES



BLOQUES MONEDA
Sólo se diferencian de los normales en la cantidad de monedas que guardan.



BLOQUES FANTASMA
Los descubriremos saltando a lo loco. Algunos aparecen juntos, formando escalera.



BLOQUES DE CARA BLANCA/ROJA
Aparecen en los modos Versus y Vs. Boo. Si golpeas una cara blanca, se volverá roja y se solidificarán los bloques troquelados. Si te obstruyen el camino, golpea una cara roja para volver a quitarlos.

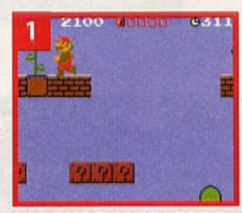
BLOQUES CUENTA ATRÁS 1
Funcionan igual que los de "cara blanca/roja", pero tienen un tiempo limitado. Si no golpeas ningún bloque "cuenta atrás", ellos solos irán cambiando de blanco a rojo cada tres segundos.



BLOQUES CUENTA ATRÁS 2
Igual que los anteriores, pero no controlan bloques troquelados blancos o rojos, sino unos verdes que, cuando la cuenta atrás llega a su fin, se convierten en bolas de pinchos, y viceversa.



MARIO ENREDADO



BLOQUE ENREDADERA



ZONA SECRETA

ENREDADERAS
Cuando crezca una planta de uno de los bloques que estás golpeando, corre hacia ella 1. Escalándola, accederás a una zona secreta con ristras de monedas como decorado. Para coger alguna, sube a la plataforma-nube 2 y ve saltando cuanto puedas, procurando no caerte. No hay enemigos, así que las puedes utilizar como "pasillos" si quieres conseguir un buen tiempo en el modo Challenge (ya sabes que el tiempo ayuda a sumar puntos).

LA MANERA DE CARGARTE A LOS ENEMIGOS Y LOS PUNTOS CON QUE TE RECOMPENSARÁ



Goomba
100 PUNTOS
El enemigo más normalito. El muy valiente camina hacia ti, sin miedo, por lo que se esquiva sin mucho problema. Aunque, llegado el momento, con un buen pisotón basta.



Koopa Troopa
100 PUNTOS
Los hay verdes y rojos. Písalos una vez y se esconderán en su caparazón. Vuelve a pisarlos, y gana 500 puntos; si empujas el caparazón, 400. Si vuelan (Koopa Paratroopa), 400 puntos al primer pisotón.



Buzzy Beetle
100 PUNTOS
Estos tienen un caparazón inmune a las bolas de fuego. La única manera de acabar con ellos es pisándolos. Haz lo mismo que con los Koopa Troopa para llevarte algunos puntos extra.



Hammer Brother
1000 PUNTOS
Acércate mucho a él para que los martillos pasen por encima de ti y, a la menor oportunidad, písalo o pasa por debajo cuando salte. En Lost Levels pueden saltar. Con las bolas de fuego es más fácil.



Lakitu
800 PUNTOS
Este viejo conocido vuela en su nube dejando caer Spiny Eggs (200 puntos). Dispárale o salta sobre él cuando deje de soltarlos. Para eliminar a estos Spinies, usa bolas de fuego.



Blobber
200 PUNTOS
Este calamar hace d... nales y sube o bajar agua cuándo quiere. ... bién aparece en alg... niveles de los Lost L... volando por los aires... las bolas de fueg... librarán de ellos.



io Bros DX

Tras largas partidas, nuestro equipo de redacción ha descubierto interesantes claves para disfrutar a fondo el juego del fontanero. Si podéis hacer una pausa con la Game Boy Color y probar estos trucos, seguro que os divertiréis muchísimo más...

COSAS DE YOSHI

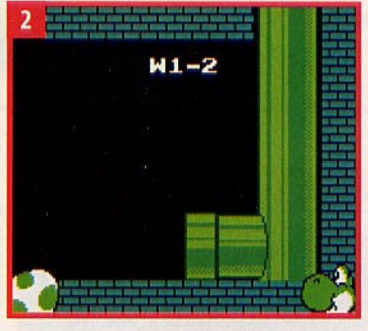






APARICION ESTELAR. Para conseguir que Yoshi aparezca en la pantalla de tu GBC, debes buscar con ahínco uno de sus huevos en los niveles del modo Challenge. Por ejemplo, el del mundo 1-1 **1**. Al llegar al final del nivel, verás que Mario suelta el huevo **2**, y la pantalla se llena con un sonriente Yoshi **3**. Ya tienes el huevo del primer nivel, y una nueva opción en Toy Box.







EL RADAR DE YOSHI. El dino verde sabe dónde están los huevos en cada nivel. Entra en su opción **1** y pulsa el botón A. Se te mostrará la localización del huevo de uno de los niveles (escogido aleatoriamente) **2**. Fíjate bien, porque si no lo tienes sólo debes ir al lugar que te han mostrado y rebuscar bien. Siempre lo encontrarás en un bloque invisible **3**.



heep-Cheep

UNTOS

ces sólo se pueden ar utilizando bolas go. De todas formas, otones funcionan en st Levels, cuando en volando por ahí.



Bullet Bill

200 PUNTOS

Los pisotones, de nuevo, son la única manera de quitar de enmedio a estas lentas y engorrosas balas. Las bolas de fuego no funcionan con ellas. No hay manera.



Bolas de fuego

Por último, con las bolas de fuego también puedes mandar al limbo a las Piranha Plants (200 puntos) y al gran Bowser (5.000 puntos). Este último te ayudará a conseguir la medalla de los puntos en el Challenge.



LOS TRUCOS DE VERSUS BOO



BANDERA



MENÚ BOO



VERDE BANDERA

CÓMO GANAR. Cuando hayas conseguido 100.000 puntos en una partida del modo Original, verás que aparece un nuevo modo 1. Las carreras de "You Vs. Boo" se ganan casi todas las veces por muy poco margen, ya seas tú el vencedor 2, o el fantasmita más rápido del mundo 3. Los únicos consejos que te podemos dar para superar cada una de las ocho fases son, lo primero, aprenderte el recorrido; después, hacer un uso inteligente de los bloques especiales; y, por último, saltar con exactitud milimétrica con el botón de correr pulsado. Eso es todo.





BOO VERDE



SELECT

LOS COLORES DE BOO. Aunque este fantasmilla siempre ha sido blanco, le veremos cambiar de color cuando le ganemos por un margen amplio 1. El orden de los colores es: blanco, verde, morado y negro. Cuanto más oscuro, más difícil. Pero, para hacer estos niveles más fáciles, presiona SELECT en la pantalla de selección de nivel 2. Verás que manejas el aspecto de Mario. Cogiéndolo con disparo, será más fácil.

FUEGOS ARTIFICIALES

Para conseguir los fuegos artificiales, el último dígito de la cifra del contador de tiempo debe ser 1, 3 ó 6 en el momento en que toques la bandera. Cada número te dará esa misma cantidad de explosiones a 500 puntos por cada una. Recuérdalo para el modo Challenge.





Más información...

Si queréis conocer más detalles de «Super Mario Bros. DX», echad un ojo al **número 80** de Nintendo Acción. Entre otras cosas descubriréis qué tiene este juego que le hace tan especial, y porqué merece un 94%.

«SMB» está en las tiendas al precio de **5.990 ptas.** Lo distribuye **Nintendo España.**

¿DONDE ESTÁN LAS MONEDAS ROJAS?



AGUA



ARRIBA



EN BLOQUE



EN INTERROGACIÓN



LEVEL 1-1

Las monedas rojas del modo Challenge están situadas de diversas maneras. En las fases submarinas 1 están junto a algún enemigo. Si llevas disparo, ya sabes. En las normales, las verás en algún lugar alto 2, escondidas en un bloque normal 3, o incluso en uno de monedas, apareciendo tras el último cabezazo 4. Si consigues las cinco monedas, obtendrás la medalla roja 5.

trucos en clave Nintendo

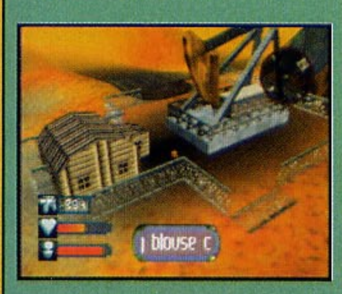
NINTENDO 64 · GAME BOY COLOR

■ Todos los trucos funcionan ■ Son los últimos disponibles ■ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

Body Harvest N64

Nintendo Acción: ¡Haaala! **Jabba:** Desde Santurce a Bilbao vengo por toda la orilla y aquí os dejo estos truquillos que son una maravilla. Y acabo de componer otra cuando salía del excusado que...
Nintendo Acción: Venga, fuera, que ya te hemos dejado colaborar bastante. Si es que es como un niño.

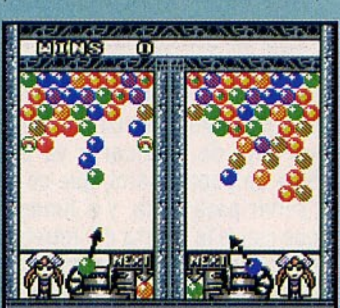
Para que los trucos funcionen debéis introducir como nombre **"ICHEAT"** y teclear la secuencia en mitad del juego.
Big Blouse Cheat: (los jefes son más fáciles) **Z, C-derecha (dos veces), B, Izquierda en la cruceta, y C-derecha.**
Mutant Cheat: (mutar a todos los Harvesters presentes) **C-abajo, Arriba en la cruceta, Z, Z, C-derecha, Derecha en la cruceta.**
Weapons Cheat: (conseguir todas las armas): **A, Derecha en la cruceta, C-abajo, C-derecha, C-arriba, A, Izquierda en la cruceta.**
Si queréis desactivarlos (lo dudamos), basta con pulsar de nuevo la secuencia.





Bust-A-Move 4 GBC

Desde muy canijos, cuando las canicas y el "furgol" estaban en los primeros puestos de nuestra lista de actividades, las esferas siempre han atraído la atención de todos. Ya creciditos, comprobamos cómo cambia el contenido, pero no la forma de la diversión (deja de pensar en ESAS redondeces, Jimmy, que es que contigo no se puede, so pazguato):
Puzzles Extra
Introduce en la pantalla del título: **A, Izquierda, Derecha, Izquierda, A.** Si lo has hecho correctamente, verás un **anaranjado Twinkle-Minklo** aparecer en el borde inferior derecho de la pantalla.





Quake II N64

Tenemos un truquito para el bombazo del mes. Bueno, bombazo del mes en cuanto a videojuegos, porque acaba de oírse por aquí un petardazo que no sabemos si atribuir a Jabba o Jimmy. -¡He sido yo! ¿te ha gustado? -¡Cierra la puerta del servicio cuando hagas esas cosas, Jimmy!
Introduce este password para entrar en los **niveles secretos:** **FBBCVBBBFBBCVBF7**



Mario Kart N64

Es el momento de insuflarle nueva vida a los juegazos que han vuelto por gracia de **Nintendo y su Players Choice.** Pégate unas carreritas y aprov...
Jabba: Voy, voy; además me he fabricado éste kart con un sacapuntas que...
Nintendo Acción: ¡No, no! ¿Quién le ha dejado entrar? ¿Has vuelto a dejarte el retrete abierto, Jimmy?

Visita turística: En el circuito **Royal Raceway,** sigue el camino amarillo que se separa del recorrido normal para llegar al **castillo de Mario 64.**

Salida Relámpago: **Pulsa el acelerador** en el momento en que **se apague la segunda luz roja** para salir escopetado.

Pieles de banana: Para evitar las consecuencias de las pieles, **pulsa el freno durante un segundo** cuando pases sobre una. Así evitarás perder la velocidad que llevases, aunque hagas un trompo.

Derrapar con elegancia: Mantén **pulsado R para derrapar.** A continuación, gira en la dirección de la curva para dar un volantazo al lado contrario. El humo que sueltas se volverá amarillo. Repite la operación y pasará a rojo. Además de sortear la curva sin perder velocidad en el giro, **cuando sueltes R tendrás un momento de gran aceleración.**









Star Wars Episode 1 RACER N64

Después de varios días buscando un truco fresco y original para este juego, hemos de daros la triste noticia de que aquél en el que podías controlar a Jabba The Hutt manejando una réplica de cartón de la Estrella de la Muerte construida por él mismo, es una estafa total y absoluta. Se ve a la legua que la réplica es de papel pinocho, y no de cartón. En fin, que tenemos éstos:

Dual Control
Conecta un mando de control en el puerto uno y otro en el puerto tres antes de hacer nada, agonías. El protocolo de siempre para introducir **"RRDUAL"**. A partir de ahora, manejas la nave con los dos sticks. Pero eso, Jimmy, no quiere decir que también tengas que manejar dos cucharas a la vez. ¡Me vas a dejar sin lentejas!



Debug Menú
Empieza una partida en **Tournament Mode.** Cuando te pida las iniciales, **mantén presionado Z y pulsa L para introducir cada letra.** Las letras que introduzcas aparecerán en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Siguiendo estas normas, escribe la palabra **"RRDEBUG"** y lleva el cursor hasta END para finiquitar el truco. Escribe ahora tus iniciales de la forma habitual. Pulsa Start en mitad de una carrera y usa la cruceta para pulsar **Izquierda, Abajo, Derecha, y Arriba.**



Invencibilidad
Exactamente de la misma manera que indicamos arriba, introduce **"RRJABBA"**. Ya sabes, pulsa Start en la carrera y la combinación de antes. De nada, hombre.



Modo Espejo
La palabra que debes introducir esta vez es **"RRTHEBEAST"**. Pausas, pulsas, y gol.

Superman N64

Buenas tardes, soy Superman. ¡Jimmy, quítate mi pijama!

Elegir nivel: Juega el primer nivel hasta que aparezca la opción de salvar la partida; **salva y reinicia la máquina. Carga la partida que salvaste** y, cuando salga el mensaje indicando que puedes insertar el Rumble Pak, **presiona L+B durante un segundo.** Sal de la pantalla con A y podrás seleccionar el nivel que te plazca.

Supercoche: Entra en el nivel de práctica y, antes de atravesar ningún aro, **coge el coche estacionado en el suelo.** Ahora atraviesa volando todos los aros con el coche sobre ti. Al cruzar el último aro, Superman se fundirá con el coche de una extraña manera.





Mischief Makers N64

Hace ya tiempo que Jimmy dejó de jugarlo, pero eso no significa que tú no quieras buenos trucos para este arcade.

Un nuevo mundo
Consigue las 52 gemas de oro de cada nivel y, además de ver el final al completo, tendrás una nueva opción en el menú, con 12 nuevos niveles esperándote. -¡Ya voy, niveles míos, esperad que cierre la puerta del retrete! -Es una forma de hablar, Jimmy...

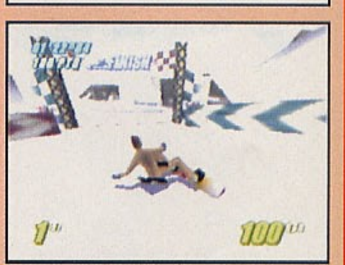


Test de sonido
En la pantalla de título, mantén **L+A+C-izquierda+C-Derecha y pulsa Start.** ¿Suena bien, Jimmy?

Twisted Edge N64

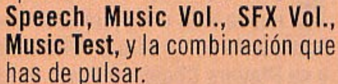
Ahora que la práctica del snowboard está restringida en toda Castilla La Nueva debido a que es la época de apareamiento del castor leonado (animalillo apasionado y ardiente, motivo por el cual se derrite toda la nieve), te traemos estos truquejos para que vayas practicando. Mientras, nosotros vamos a decirle a Jabba que deje de fabricarse ya esa tabla de papel charol, que no va a servir para nada, y a Jimmy... ¡que cierre la puerta del retrete! **Todos los trucos se introducen en la pantalla de opciones de sonido.** Debes disponer cada opción tal como te indicamos, para luego pulsar una combinación de botones mientras tienes resaltada la opción SFX Vol. Las opciones llevan este orden: **Speech, Music Vol., SFX Vol., Music Test,** y la combinación que has de pulsar.











Art boards: ON, 5, 1, 3, C-izquierda+C-derecha.
BOSS board: OFF, 6, 3, 4, C-arriba.
Midway board: ON, 8, 4, 5, C-derecha.
Todos los corredores: OFF, 4, 1, 2, C-derecha+C-abajo.
Pequeño Bob: ON, 7, 7, 5, L.
Corredor nudista: OFF, 6, 4, 6, C-izquierda+C-derecha+R
Easy Tracks: ON, 7, 2, 6, L.
Normal Tracks: OFF, 3, 5, 6, R.
Hard Tracks: ON, 5, 2, 4, Z.
Long Credits: OFF, 2, 2, 3, C-arriba+Z.
Stunt Credits: ON, 1, 3, 7, C-abajo+Z.
Modo nocturno: ON, 2, 8, 5, Z+C-arriba.
Modo hormiga: ON, 1, 6, 1, Z+C-derecha.
Sólo la tabla: OFF, 7, 5, 2, Z+C-abajo.
Sin tabla: ON, 0, 8, 4, C-arriba+C-izquierda+C-derecha.
Mal iluminado: OFF, 5, 1, 6, L+C-arriba+C-izquierda.
Extraña estela: ON, 4, 0, 7, Z+C-arriba+C-izquierda.
Un fantasma: ON, 4, 6, 5, L+R.
Dos fantasmas: OFF, 0, 8, 3, R+C-arriba+C-abajo

Robotron 64 *N64*

Para comenzar con **126 vidas,** introduce estos passwords según el nivel de dificultad en el que quieras empezar.
Fácil: TFTTDQSKBB.
normal: THTTNQSKBB.
insano:TKTTDRSKBB.

50 Vidas: Ve al menú setup e introduce Arriba dos veces, Abajo dos veces, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha.

Juego automático: Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha en el menú set-up.

Modo debug: En el susodicho menú, introduce Arriba, Abajo, Derecha, C-izquierda, Abajo, Arriba, Izquierda, C-derecha, Arriba, Abajo. Los gráficos se reducirán a cuatro lineas mal puestas.

Selección de nivel: Hala, al menú setup y presionas Abajo, Arriba, C-izquierda, Abajo, C-izquierda, C-derecha, Abajo, C-derecha.

Lanzallamas: Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, C-derecha mientras juegas... y fríelos a todos.





Spray de radiación: Arriba, Abajo, C-derecha, C-izquierda en mitad del juego.

Escudo: Abajo, Izquierda, C-izquierda, C-derecha mientras juegas para defenderte mejor.

Aumento de velocidad: Izquierda dos veces, Derecha dos veces, y C-arriba mientras juegas.

Disparo cuádruple: En mitad de partida, Abajo dos veces, Arriba, y C-derecha.

Tetrisphere *N64*

Buenas tardes. Soy una bola. ¿Ya has terminado con las lentejas, Jimmy?

Nuevo modo: Introduce **LINES** como tu nombre para activar un nuevo modo de juego.

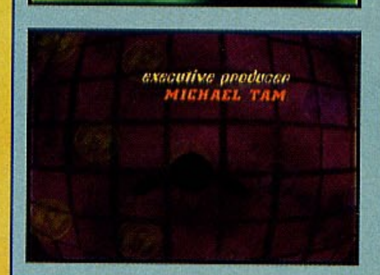
Admirar los créditos: Introduce **CREDITS** como nombre, para que te suelten la parrafada.

Elegir nivel: Primero has de ir a la pantalla para introducir nombre y pulsar **L+C-derecha+ C-abajo.** Los números se cambiarán por extraños símbolos. Introduce como tu nombre los siguientes extraños símbolos: **saturno, nave espacial, cohete, corazón, calavera.**

Visitar el Vortex: Introduce **VORTEX** como nombre y deja pulsado reset. Es el truco con la ejecución más rara que hemos visto aunque peor es el de Jimmy de los naipes y el gorro ruso.









¡¡¡Están aquí!!!

Te presentamos las nuevas tapas de Nintendo Acción. Hazte con ellas y podrás conservar todos los números de tu revista oficial de Nintendo.

Por sólo 950 PTA



¡Nuevo sistema más práctico!

Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42

GALERÍA de COTILLAS









«MARIO GOLF» SALDRÁ EL 24 DE SEPTIEMBRE. Está confirmado y es una buena noticia. Se adelanta el simpático (y profesional) cartucho de golf protagonizado por la gran familia Nintendo. Entre otras muchas maravillas (seis campos, 108 hoyos, todos los personajes de la gran N, incluidos Yoshi, Bowser y Luigi, "físicas" reales...), **el juego será compatible con el GB Pak,** periférico que permitirá el **trasvase de datos entre el cartucho de N64 y el de Game Boy.** Este último está programado para **octubre,** pero no hay respuesta de momento sobre lo que va a pasar con el GB PAK. **Nintendo va a reunir a sus filiales en Viena (Austria) a finales de este mes de julio.** Allí se va a hablar de esto y de muchas cosas más...

¡¡CONEXIÓN GAME BOY A INTERNET!! Es mucho más que un rumor. Y no sólo lo recogen la mitad de las WEBs del mundo, sino que además se citan fuentes de Nintendo, entre otras el propio presidente de la gran N japonesa. La noticia en cuestión es que **Nintendo ha desarrollado un software para conectar la portátil a Internet.** La conexión se hará a través del **teléfono móvil,** y ya hay bastante proveedores interesados en dar servicio, en otros **DDI Corp.,** la compañía de teléfonos líder en Japón. El diario **Nihon Kenzai** informa de que el software estará **preparado para principios del año que viene.** El objetivo es que los usuarios puedan **intercambiar datos de sus juegos a través de la red,** además de "bajarse" partidas salvadas, actualizaciones, etc. Con este nuevo proyecto, Nintendo ampliará el abanico de usuarios de Game Boy (será compatible con cualquiera de los modelos existentes), capturando a un **público algo más adulto.** Por el momento no hay nada sobre precios, y tampoco sobre una posible (y deseada) llegada a Europa.

PRIMEROS DETALLES SOBRE «BANJO-TOOIE», LO MÁS NUEVO DE RARE. En una reciente entrevista, los chicos de Rare han hablado por primera vez de su próximo proyecto para N64, «Banjo-Tooie», que será la **secuela de su genial «Banjo-Kazooie».** Hemos podido enterarnos, por ejemplo, de que tendrá **modos multijugador** (llevan bastante tiempo trabajando en ellos); también de que ocurrirán ciertas cosas durante el juego que nos permitirán abrir zonas secretas en Banjo-Kazooie, y que a su vez esos secretos serán de utilidad en el Tooie; nos han confirmado que empezaron el desarrollo en agosto del 98 y que hay ahora mismo 13 personas trabajando en él; y por último han dicho que utilizarán el mismo engine del Kazooie, pero con evidentes mejoras y la posibilidad de Expansion Pak.

SE ACERCA EL ESPERADO «DAIKATANA 64». La conversión del shooter 3D que está diseñando el gran **John A. Romero** va por buen camino. Kemco ya ha anunciado que el cartucho podría **estar listo para después de verano,** aunque es probable que en Europa aterrice durante las navidades. El juego combina la **asfixiante atmósfera de los "corridor games" con elementos RPG.** Nos invitará a jugar en cuatro épocas diferentes: Japón (siglo 25), Antigua Grecia, la Edad de los Vikingos y San Francisco (siglo 21). Tendremos **25 armas disponibles,** hasta **80 increíbles enemigos** y tan pronto nos caerá un chaparrón de agua como una buena nevada, o lucirá un sol de aúpa. Expansion, Rumble y Controller. Casi nada.





«DESTRUCTION DERBY 64». **THQ** ha alcanzado un acuerdo con **Psygnosis** para trasladar a N64 este "megahit" automovilístico. El trabajo está en manos de **Looking Glass** («Wildwaters», «Command & Conquer») que tiene como objetivo **fundir las dos entregas del juego** en un solo cartucho que además le dé muchas vueltas técnicamente a los de PC y PS-X, que **incluya modos multijugador, nuevos coches, más circuitos...** La idea es tenerlo a tiempo para la campaña de Navidad, pero vaya usted a saber con todos estos retrasos...



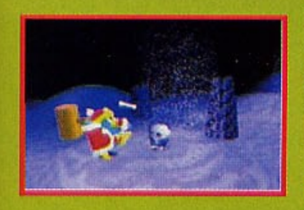


IMAGINEER PREPARA «INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP 99». Se supone que lo desarrollan a medias **Imagineer y Genki** («Virtua Fighter 3tb», «Multi Racing Championship»), y como habéis imaginado va de carreras de coches. Nos propone **nueve países diferentes** donde darle al acelerador, tres modos de juego (incluido un multijugador) y **siete coches reales** (entre ellos, Mitsubishi Lancer, Escort WRC, Golf GTI, Subaru Impreza...). Está previsto para el **9 de agosto en Japón.** Ya veremos cuándo sale aquí.

¡NOVEDADES SOBRE DOLPHIN! Empezamos por la más gorda. Diversas fuentes sitúan el **precio** de lanzamiento de la máquina por debajo de los **99$**. Eso, al cambio simple y lirondo, son 15.000 pesetas. Pero bueno, no nos emocionemos, que esto no deja de ser un rumor. Otra bomba es la posibilidad de conectar la consola a **Internet.** Ésta viene del prestigioso **CTW,** que anuncia la formación de un joint venture entre Nintendo y otra compañía japonesa para dar forma al proyecto. El lanzamiento continúa planeado para finales del 2.000, aunque hay quien afina más y deja caer que será en **octubre,** como sabéis simultáneamente en todo el mundo. Sobre las compañías que ya han empezado a trabajar en el software, se habla de **Acclaim, Konami, Midway, Capcom, Looking Glass, Boss Game Studios, Ubi, LucasArts**... y se da por hecho la entrada de **Namco y Square.**







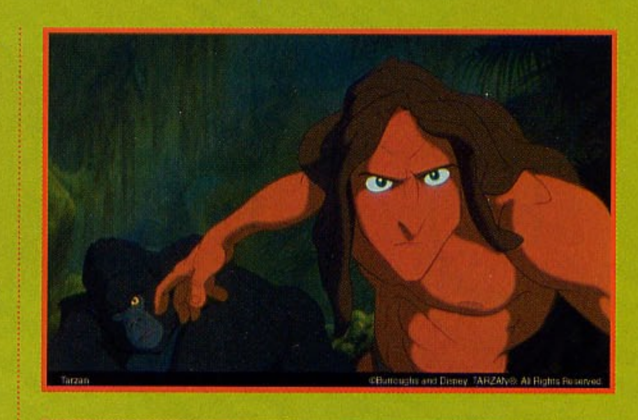
¡KIRBY EXISTE! Nueve de cada diez expertos preguntados le daban por desaparecido. Sólo uno tenía razón. **Imágenes de «Kirby 64» aparecieron en el vídeo promocional de Nintendo que fue proyectado durante el E3.** Y aunque no se apreciaba con claridad cómo será el juego, nosotros ya tenemos los primeros detalles. Parece que **Dreamland se ha transformado en un universo 3D** plagado de peligros, desafíos y enemigos a los que zamparnos. Ya veis que **Kirby seguirá siendo el comilón de siempre,** aunque en su nuevo arcade incrementará sus poderes y habilidades. Encontraremos además muchos personajes de las entregas de 8 y 16 bits, más toda la acción de costumbre.

«JET FORCE GEMINI» PODRÍA LLEGAR EN CASTELLANO. ¡Extra, extra! Según fuentes bien informadas, »Jet Force Gemini», próximo pelotazo de los Rare para **Nintendo 64, tendrá todos los textos de pantalla en castellano.** Esperamos confirmar la noticia en las próximas fechas, pero en este momento hay bastantes posibilidades de que finalmente aparezca traducido. Buena bomba, sí señor. Y estaría bien que se acostumbraran...

¿QUÉ ES REVOLVER? En la lista de lanzamientos de Nintendo para este año aparece un título que no nos suena de nada. Se llama «Revolver» y está previsto para noviembre. Durante el E3, la gran N no presentó ningún juego que se llamara así, pero sí que confirmó la llegada de **«Ridge Racer 64»** para este año. Hagan ustedes cábalas y dígannos a qué huele este «Revolver». Quizá a gasolina, circuitos, coches a toda mecha... ¿Rumores? Aquí lo damos por hecho, y no nos equivocamos todos los meses...

MÁS SECRETOS DE RARE. Efectivamente, Rare está trabajando en **dos nuevos proyectos (secretos) para Nintendo,** pero no para la 64 bits sino **para GBC. RARENET,** el web no oficial de Rare, ha confirmado que los dos nuevos títulos serán sendas conversiones de éxitos de N64. A saber: **«Banjo-Kazooie» y «Diddy Kong Racing».** Ambos títulos aparecieron durante un tiempo en el plan que maneja la gran N, pero finalmente fueron aplazados hasta algún momento del 2.000. Bueno, de momento que sepáis que existen y que se está trabajando en ellos.

UN JUEGO DE LA BOLSA PARA EL 64DD. La revista **Core Magazine** informa de que uno de los **títulos que van a acompañar la llegada del 64DD en Japón será un simulador de bolsa** que inicialmente se llamará **«Wall Street».** El mismo medio se hace eco de un **inminente lanzamiento de la máquina en tierras niponas,** aunque no da detalles sobre el posible precio, ni tampoco habla de su llegada a Europa o USA.

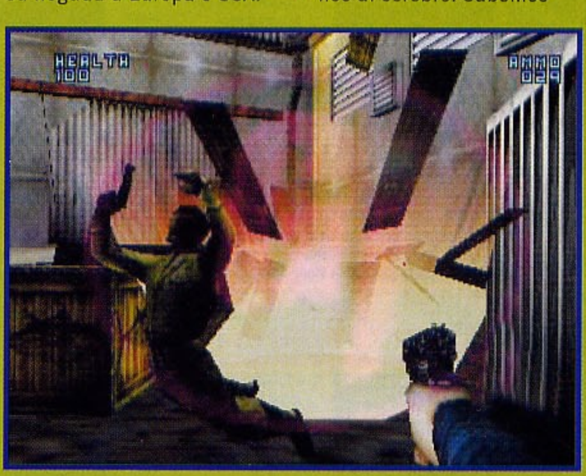


Tarzan ©Burroughs and Disney. TARZAN® All Rights Reserved.

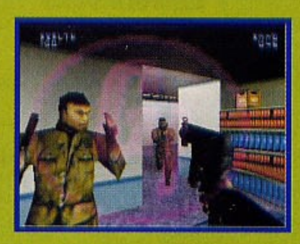


Tarzan ©Burroughs and Disney. TARZAN® All Rights Reserved.

«DIE HARD 64», EN EL PUNTO DE MIRA. Desde las oficinas de **FOX Interactive** se han filtrado las primeras pantallas de uno de los juegos del que más se rumoreaba últimamente. Hablamos de «Die Hard 64», un rumor que prácticamente ya se ha convertido en noticia y que nos deja buen material gráfico pero pocos detalles que llevarnos al cerebro. Sabemos que este explosivo film se ha llevado a la consola en forma de **shooter 3D** y que estará bastante cuidado en cuestión de gráficos, con escenarios sólidos y bien texturados. El protagonista de la historia será **John McClane** y por supuesto su estupendo arsenal. Pero no habrá nada más al menos hasta principios del año que viene.







SE CONFIRMAN LAS VERSIONES NINTENDO DE «TARZAN». Game Boy Color y Nintendo 64 tendrán sus correspondientes versiones del próximo **megaéxito de Disney. Activision** ya ha confirmado que la de N64 estará lista para **principios del 2.000,** mientras que la versión portátil llegará en **octubre.** Sobre ésta os podemos contar que nos invitará a acompañar a Tarzan a lo largo de 20 coloristas niveles que recrearán escenarios de la película; que las animaciones serán muy variadas; y que será **compatible con Game Boy Printer.**

Supertest
NINTENDO 64

Verano. Mucho tiempo libre... ¿libre? Ahora es cuando más vas a poder disfrutar de tu consola. Ponla en marcha y ya verás. Aunque, claro, ¿cómo vas de novedades? ¿Todavía estás con ese juego? Hombre, hay que modernizarse un poco. Y precisamente pensando en eso, en que te tienes que poner al día, hemos vuelto a hacer un Supertest con todos los juegos de Nintendo 64 disponibles en este momento. Te contamos sus precios, características, en qué número de la revista lo hemos comentado y dónde puedes encontrar los mejores trucos. Así que nada, a leer, y a actualizarse...

1080° SNOWBOARDING — 94



1-2 JUGADORES
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.490 PTA

- NINTENDO-EAD
- DEPORTIVO-SNOWBOARDING
- 96 MEGAS
- 6 CIRCUITOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº72
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 72 y 74

+ Carreras en la nieve increíblemente realistas. Puede enganchar a cualquier tipo de jugador.
− Necesita algún circuito más.

AEROFIGHTERS ASSAULT — 60



1-2 JUGADORES
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.990 PTA

- VIDEOSYSTEM-PARADIGM
- SIMULADOR COMBATE AÉREO
- 64 MEGAS
- 5 MODOS
- BATERÍA: SÍ
- NO COMENTADO
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 65

+ Le cabe la honrilla de ser el primer simulador de combate aéreo para N64.
− Baja de precio, pero es igual de decepcionante.

AEROGAUGE — 70



1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 6.990 PTA

- ASCII
- CARRERAS
- 64 MEGAS
- 6 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- NO COMENTADO
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 66, 68 y 73

+ Se deja jugar, tiene cinco naves escondidas y dos circuitos ocultos, pero...
− Ni punto de comparación con F-Zero X.

AIRBOARDER 64 — 72



1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.990 PTA

- HUMAN
- DEPORTIVO-ARCADE
- 64 MEGAS
- 5 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- NO COMENTADO
- NO HAY TRUCOS DISPONIBLES

+ Los decorados te introducen en habitaciones gigantes, troncos de árboles, autopistas en el mar...
− Poca velocidad y brusquedad de la acción.

ALL STAR TENNIS 99 — 88



1-4 JUGADORES
☐ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- UBI SOFT-SMART DOG
- DEPORTIVO-TENIS
- 96 MEGAS
- 3 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 75
- NO HAY TRUCOS DISPONIBLES

+ Luce una soberbia animación y además incluye 8 jugadores reales.
− Sólo tiene un torneo.

BANJO-KAZOOIE — 93



1 JUGADOR
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 7.990 PTA

- NINTENDO-RARE
- AVENTURA-PLATAFORMAS
- 128 MEGAS
- 9 MUNDOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 70
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 70, 71 (librito), 72 y 73

+ Es el único que se pelea con Mario 64. Luce unos gráficos asombrosos.
− Demasiado parecido a Mario en desarrollo.

BEETLE ADVENTURE RACING — 93



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- ELECTRONIC ARTS-PARADIGM
- VELOCIDAD-AVENTURA
- 128 MEGAS
- 6 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 78
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 79 y 80

+ Está lleno de sorpresas en forma de atajos, nuevos coches y efectos gráficos.
− ¿Que sólo podamos pilotar Beetles?

BIO FREAKS — 84



1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.990 PTA

- MIDWAY-SAFFIRE
- LUCHA
- 128 MEGAS
- 10 PERSONAJES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 74
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 70 y 78

+ Los luchadores pueden volar y disparar armas.
− El personaje que controlas no es precisamente el más obediente (a los botones) del mundo.

BODY HARVEST — 89



1 JUGADOR
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 6.990 PTA

- GREMLIN-DMA
- ACCIÓN-AVENTURA
- 96 MEGAS
- 5 NIVELES
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 74
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 75

+ Es muy extenso e incluye puzzles, aventura, exploración... y a buen precio.
− La niebla fastidia bastante. Está en inglés.

BOMBERMAN 64 — 91





1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 6.990 PTA

- NINTENDO-HUDSON
- ARCADE
- 96 MEGAS
- 5 NIVELES
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 61
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 64 y 65

+ Ofrece una buena aventura para un jugador, y un excelente modo a 4 jugadores.
− Se queda un poco corto en duración.

BOMBERMAN HERO — 79



1 JUGADOR
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 7.990 PTA

- NINTENDO-HUDSON
- AVENTURA
- 96 MEGAS
- 5 MUNDOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 72
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 74 y 75

+ Bomberman luce nuevos movimientos.
− No es especialmente atractivo. No incluye un modo para varios jugadores.

BUCK BUMBLE — 79



1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.490 PTA

- UBI-ARGONAUT
- ARCADE 3D
- 96 MEGAS
- 20 MISIONES
- BATERÍA: NO
- NO COMENTADO
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 77

+ El desarrollo contiene mucha acción. El protagonista.
− Demasiada niebla en algunos niveles. Tiene un planteamiento muy difuso.

TODOS LOS PRECIOS CORRESPONDEN A TIENDAS



BUST-A-MOVE 3 DX — 88



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.990 PTA

- ACCLAIM-TAITO
- PUZZLE
- 64 MEGAS
- 6 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº72
- NO HAY TRUCOS DISPONIBLES

➕ Engancha como pocos e incluye nuevos modos.
➖ El sonido, e incluso los movimientos, dejan algo que desear.

CASTLEVANIA 64 — 92



1 JUGADOR
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 11.490 PTA

- KONAMI
- AVENTURA
- 128 MEGAS
- 2 PROTAGONISTAS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 77
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 78, 79 y 80

➕ Esta aventura consigue "dar miedo" con su excelente ambientación y desarrollo.
➖ El movimiento de los personajes resulta lento.

CENTRE COURT TENNIS — 90



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.990 PTA

- HUDSON
- DEPORTIVO-TENIS
- 96 MEGAS
- 4 TORNEOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 75
- NO HAY TRUCOS DISPONIBLES

➕ Sencillo control, opciones y jugabilidad.
➖ Algunos movimientos no convencen. Además, es un poco flojo en sonido.

CHAMELEON TWIST — 75

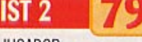
1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 4.990 PTA

- OCEAN-JAPAN SYSTEM SUPPLY
- PLATAFORMAS
- 64 MEGAS
- 2 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 62
- NO HAY TRUCOS DISPONIBLES

➕ El protagonista es muy original, al igual que los jefes finales. El precio.
➖ Pasado de moda en gráficos, sonido, y desarrollo.

CHAMELEON TWIST 2 — 79







1 JUGADOR
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- SUNSOFT-JAPAN SYSTEM SUPPLY
- PLATAFORMAS 3D
- 96 MEGAS
- 6 MUNDOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 77
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 79

➕ Mejor gráficamente y más largo que el primero.
➖ Básicamente es el mismo juego, y por tanto presenta los mismos defectos jugables.

CHOPPER ATTACK — 85



1 JUGADOR
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.990 PTA

- MIDWAY-SETA
- SHOOTER AÉREO
- 96 MEGAS
- 8 MISIONES
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 74
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 74

➕ Buen aspecto y calidad en general. Destaca sobre todo en movimientos.
➖ Demasiada niebla y poca duración.

COPA DEL MUNDO 98 — 85



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 4.990 PTA

- EA SPORTS
- DEPORTIVO-FÚTBOL
- 96 MEGAS
- 40 SELECCIONES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 67
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 68

➕ Uno de los mejores juegos de fútbol a un precio muy interesante.
➖ Demasiado parecido a «Rumbo al Mundial...»

CRUIS'N WORLD — 87

1-4 JUGADORES
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 7.490 PTA

- MIDWAY-EUROCOM
- CARRERAS-ARCADE
- 96 MEGAS
- 13 CIRCUITOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 71
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 72

➕ Es totalmente arcade. Diversión a tope sin complicaciones.
➖ El apartado gráfico sigue siendo poco convincente.

DARK RIFT — 83



1-2 JUGADORES
☐ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 4.990 PTA

- VIC TOKAI-KRONOS DIG. ENT.
- LUCHA
- 64 MEGAS
- 8 LUCHADORES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 63
- GUÍAS/TRUCOS: Nº63

➕ Buena inteligencia artificial de la máquina y original forma de control.
➖ Pocos luchadores, y algo incontrolables.

DIDDY KONG RACING — 97

1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 6.990 PTA

- NINTENDO-RARE
- ARCADE-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 24 CIRCUITOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 62
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 62, 63, 64, 65 y 68

➕ Mezcla carreras y aventura. Es muy entretenido y bastante largo.
➖ Se ha quedado un poco pasado...

DOOM 64 — 85



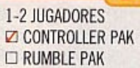
1 JUGADOR
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 3.990 PTA

- GTI-MIDWAY
- ACCIÓN 3D
- 64 MEGAS
- 32 NIVELES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 59
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 67 y 70

➕ Por su precio, nadie debe quedarse sin este clásico. Una oportunidad única.
➖ Estando tan cerca Duke, o Quake II...

DUAL HEROES — 65



1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.990 PTA

- HUDSON SOFT
- LUCHA
- 64 MEGAS
- 8 LUCHADORES
- BATERÍA: NO
- NO COMENTADO
- NO HAY TRUCOS DISPONIBLES

➕ Puedes entrenar a tus robots y enseñarles nuevos ataques.
➖ Demasiado simplón a la hora de jugar.

EXTREME G2 — 90







1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.990 PTA

- ACCLAIM-PROBE
- ARCADE-CARRERAS
- 128 MEGAS
- 36 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 73
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 74 y 75

➕ La presentación en pantalla es perfecta. Las texturas son envidiables.
➖ Algunas pistas son demasiado enrevesadas.

F-1 WORLD GRAND PRIX — 95



1-2 JUGADORES
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 5.990 PTA

- NINTENDO-PARADIGM
- DEPORTIVO-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 17 CIRCUITOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 71
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 71 y 74

➕ Real, emocionante, espectacular, y ahora encima a un precio de lujo.
➖ Es un simulador muy exigente.

F-1 WORLD GRAND PRIX II — 96



1-2 JUGADORES
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- NINTENDO-PARADIGM
- DEPORTIVO-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 16 CIRCUITOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 81
- AÚN NO HAY TRUCOS DISPONIBLES

➕ Mejora la jugabilidad de la primera parte. Añade modos de juego y está en castellano.
➖ Técnicamente es igual que el original.

F-ZERO X — 93

1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.490 PTA

- NINTENDO-EAD
- ARCADE-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 3 CAMPEONATOS (+2 OCULTOS)
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 73
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 73, 74, 75 y 76

➕ Es rápido como él solo, y muy, muy jugable.
➖ Adolece de un diseño poco cuidado.

FIFA 99 — 93





1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- EA-SPORTS
- DEPORTIVO-FÚTBOL
- 96 MEGAS
- 5 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 76
- NO HAY TRUCOS DISPONIBLES

➕ Animaciones depuradas al máximo, cientos de clubes, selecciones, las mejores ligas...
➖ Comentarios en inglés.

FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98 — 92



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 7.990 PTA

- EA SPORTS
- DEPORTIVO-FÚTBOL
- 64 MEGAS
- 361 EQUIPOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 63
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 64

➕ Todos los jugadores reales, incluyendo la liga española, y una envidiable jugabilidad.
➖ Los narradores... ingleses.

FLYING DRAGON — 88





1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.490 PTA

- VIRGIN-NATSUME
- LUCHA
- 96 MEGAS
- 8 LUCHADORES x 2 MODOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 79
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 80

➕ Dos juegos en uno. Versión real y SuperDeformed.
➖ Ocho luchadores siguen siendo pocos. Contundencia de los golpes poco convincente.

FORSAKEN — 95







1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.490 PTA

- ACCLAIM-IGUANA
- ACCIÓN 3D
- 96 MEGAS
- 23 FASES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 68
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 68, 69, 70, 71, 72 y 73

➕ El manejo de la luz y el conseguido movimiento.
➖ Poca variedad de enemigos. Algo mareante.

GASP!! — 77



1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.490 PTA

- KONAMI
- LUCHA
- 96 MEGAS
- 8 LUCHADORES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 75
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 73

+ Podemos crear nuestro propio luchador. Tiene opciones bastante originales.
– Es lento hasta en la respuesta el mando.

GEX 64 — 79



1 JUGADOR
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- MIDWAY-CRYSTAL DYNAMICS
- PLATAFORMAS 3D
- 96 MEGAS
- 25 FASES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 74
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 73 y 74

+ Los disfraces, la variedad de escenarios y el guión para cinéfilos.
– Fallan las cámaras. Demasiada niebla.

GOLDENEYE 007 — 94



1-4 JUGADORES
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 5.990 PTA

- NINTENDO-RARE
- ACCIÓN 3D
- 96 MEGAS
- 20 NIVELES
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 60
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 62, 63, 64, 65 y 68

+ El mejor juego del año según el ECTS de 1998. Uno de los imprescindibles, si no el que más.
– Con textos en español hubiera sido perfecto.

GT 64 — 89

1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.990 PTA

- OCEAN-IMAGINEER
- CARRERAS
- 64 MEGAS
- 6 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 68
- NO HAY TRUCOS DISPONIBLES

+ Gráficos de lujo. Circuitos largos y buen control.
– La velocidad no acompaña la calidad del juego.

IGGY'S RECKIN' BALLS — 82



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 7.990 PTA

- ACCLAIM-IGUANA
- ARCADE-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 11 PISTAS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 69
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 72 y 75

+ Un planteamiento original. Buen número de pistas que recorrer.
– No engancha como promete.

ISS 64 — 91



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 6.490 PTA

- KONAMI-MAJOR A
- DEPORTIVO-FÚTBOL
- 64 MEGAS
- 36 SELECCIONES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 55
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 57 y 58

+ FÚTBOL que no pasa de moda. El precio.
– No tiene ligas ni nombres reales.

ISS 98 — 92



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 5.990 PTA

- KONAMI-MAJOR A
- DEPORTIVO-FÚTBOL
- 96 MEGAS
- 52 EQUIPOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 51
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 72

+ Para muchos, es el número 1 de juegos de fútbol. Una bomba más: su nuevo precio.
– Sigue sin clubes ni jugadores reales.

KNIFE EDGE — 80



1-4 JUGADORES
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.490 PTA

- KEMCO
- SHOOT'EM UP
- 96 MEGAS
- 4 FASES
- BATERÍA: SÍ
- NO COMENTADO
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 79

+ Divertido, espectacular y fácil de jugar.
– No engancha del todo y dura muy poco.

LODE RUNNER 3D — 70



1 JUGADOR
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- INFOGRAMES-BIG BANG
- PUZZLE-PLATAFORMAS
- 64 MEGAS
- 5 PLANETAS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 81
- AÚN NO HAY TRUCOS DISPONIBLES

+ Su planteamiento resulta original. Es largo.
– Los puzzles son más fáciles de resolver en la teoría que manejando al personaje.

LYLAT WARS — 92



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 5.990 PTA

- NINTENDO-EAD
- SHOOT'EM UP 3D
- 96 MEGAS
- 15 FASES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 59
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 60 y 61

+ Gran apartado sonoro y gráfico. Batallas muy fluidas.
– Las rutas alternativas son escasas.

MACE: THE DARK AGE — 86



1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.990 PTA

- GTI-ATARI
- LUCHA
- 64 MEGAS
- 8 LUCHADORES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 63
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 63, 64 y 72

+ Buena animación y gráficos sobresalientes.
– Pocos modos de juego. Falta ritmo en los combates.

MARIO KART 64 — 95



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 5.990 PTA

- NINTENDO-EAD
- ARCADE-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 16 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 56
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 60, 61, 62 y 63

+ El buen diseño de los circuitos, los protagonistas, la jugabilidad... y el precio.
– Más pistas, para que no se acabe nunca.

MARIO PARTY — 90



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- NINTENDO-HUDSON
- TABLERO
- 96 MEGAS
- 6 TABLEROS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 78
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 80

+ Tienes 56 minijuegos de lo más divertido. Es muy competitivo.
– Quizás jugar sólo no sea lo más recomendable.

MICRO MACHINES 64 TURBO — 90



1-8 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- CODEMASTERS
- ARCADE-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 29 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 76
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 81

+ La increíble jugabilidad. Poder jugar ¡ocho personas a la vez!
– La parte técnica parece mejorable.

MILO'S ASTRO LANES — 69



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.490 PTA

- VIRGIN-CRAVE
- SIMULADOR DE BOLOS
- 96 MEGAS
- 12 PISTAS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 80
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 79

+ Es el primer simulador de bolos de N64
– Ermm... tanto técnicamente como en jugabilidad deja bastante que desear.

MISSION: IMPOSSIBLE — 91



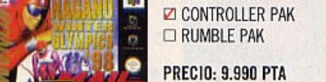
1 JUGADOR
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 7.490 PTA

- INFOGRAMES
- AVENTURA-ESPIONAJE
- 96 MEGAS
- 5 FASES
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 71
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 71, 72, 73, 74 y 75

+ La inquietante trama y las voces en castellano.
– Hay altibajos en la intensidad del desarrollo.

NAGANO WINTER OLYMPICS '98 — 89

1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.990 PTA

- KONAMI
- DEPORTIVO
- 64 MEGAS
- 12 PRUEBAS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 64
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 65

+ El realismo de gráficos y movimientos.
– La mecánica limita la jugabilidad.

NASCAR '99 — 60

1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- EA SPORTS
- SIMULADOR-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 18 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- NO COMENTADO
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 74 y 79

+ Es bastante rápido y completo.
– Estas carreras son un rollo. Y por si fuera poco, el juego es bastante feote.

NBA COURTSIDE — 94




1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 5.990 PTA

- NINTENDO-LEFT FIELD
- DEPORTIVO-BASKET
- 96 MEGAS
- 31 EQUIPOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 68
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 68, 69 y 73

+ El desarrollo se amolda a la realidad.
– Demasiado poligonal en general.

NBA JAM 99 — 95

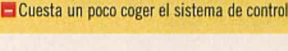


1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.990 PTA

- ACCLAIM-IGUANA
- DEPORTIVO-BASKET
- 96 MEGAS
- 4 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 74
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 78

+ Es el mejor basket para Nintendo 64.
– Cuesta un poco coger el sistema de control.





NBA LIVE 99 — 89



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- EA SPORTS
- DEPORTIVO-BASKET
- 96 MEGAS
- 5 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 74
- NO HAY TRUCOS DISPONIBLES

+ Realismo en animaciones y movimientos.
− Le falta la pausa necesaria para sentirse agusto.

NBA PRO 98 — 81



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.490 PTA

- KONAMI
- DEPORTIVO-BASKET
- 64 MEGAS
- 4 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 65
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 65

+ Tiene un buen tono arcade. Fue el primer 5 vs 5.
− Es lento y los partidos resultan algo caóticos.

NFL QBC 99 — 90



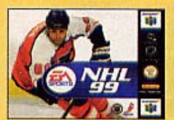
1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.990 PTA

- ACCLAIM-IGUANA
- DEPORTIVO-FÚTBOL AMERICANO
- 128 MEGAS
- 31 EQUIPOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 75
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 74

+ Es el más jugable y realista de todos los juegos de fútbol americano disponibles.
− No hay demasiada afición aquí a este deporte.

NHL 99 — 90



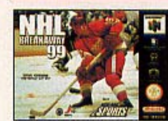
1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- EA SPORTS
- DEPORTIVO-HOCKEY HIELO
- 96 MEGAS
- 48 EQUIPOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 74
- NO HAY TRUCOS DISPONIBLES

+ Es el mejor hockey para esta consola.
− Estamos en las mismas que con el fútbol americano. No hay afición.

NHL BREAKAWAY 99 — 79



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.990 PTA

- ACCLAIM-IGUANA
- DEPORTIVO-HOCKEY HIELO
- 96 MEGAS
- 6 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 75
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 75

+ Es divertido aunque no sepas las reglas.
− Pero es casi igual que la primera entrega.

OFF ROAD CHALLENGE — 87

1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.990 PTA

- MIDWAY-ATARI
- ARCADE-CARRERAS
- 64 MEGAS
- 6 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 71
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 71

+ Gran jugabilidad y mecánica muy divertida.
− Las animaciones de los coches y los pocos circuitos que se nos presentan.

PENNY RACERS — 76

1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.490 PTA

- THQ-TAKARA
- CARRERAS
- 64 MEGAS
- 9 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 78
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 78

+ La inclusión de ítems. El editor de circuitos.
− Gráficos simples y poca calidad en general.

PILOTWINGS 64 — 91



1 JUGADOR
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 5.990 PTA

- NINTENDO-PARADIGM
- SIMULADOR AÉREO
- 64 MEGAS
- 6 PILOTOS
- BATERÍA: SI
- COMENTADO Nº 52
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 53, 54, 55, 56 y 57

+ La sensación de volar está muy conseguida.
− Le falta más acción para enganchar.

QUAKE 64 — 93



1 JUGADOR
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 3.990 PTA

- GTI-EUROCOM
- ACCIÓN 3D
- 96 MEGAS
- 5 NIVELES DE DIFICULTAD
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 66
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 67 y 70

+ Aunque fuese más caro, también sería una compra excelente.
− Se ve superado por la segunda parte.

QUAKE II — 94

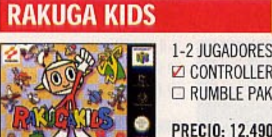
1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- ACTIVISION-RASTER
- ACCIÓN 3D
- 256 MEGAS
- 19 NIVELES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 81
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 81

+ El componente estratégico. Los efectos dinámicos de luz. El modo multijugador.
− Que lo comparéis con el de PC.

RAKUGA KIDS — 84



1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 12.490 PTA

- KONAMI
- LUCHA
- 96 MEGAS
- 8 NIVELES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 76
- NO HAY TRUCOS DISPONIBLES

+ El entrenamiento de personajes y el sentido del humor que destila el juego.
− Lucha poco compensada.

RAMPAGE 2 — 70



1-3 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.490 PTA

- GTI-MIDWAY
- ARCADE
- 96 MEGAS
- MAS DE 100 CIUDADES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 81
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 81

+ Se han mejorado los movimientos y gráficos. La música cañera.
− Sigue siendo un poco aburridillo .

RUSH 2: EXTREME RACING USA — 86

1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.990 PTA

- GTI-MIDWAY
- CARRERAS
- 96 MEGAS
- 9 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 81
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 80

+ El sensacional control y el circuito Stunt.
− No busquéis realismo en este título.

SCARS — 90



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 5.990 PTA

- UBI-VIVID IMAGE
- ARCADE-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 3 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 73
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 75 y 76

+ El diseño de los escenarios y su buen movimiento.
− Los circuitos se repiten. Es bastante difícil.

SNOWBOARD KIDS — 89



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 5.990 PTA

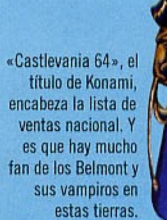
- ATLUS-RACDYM
- SNOWBOARD
- 64 MEGAS
- 6 PISTAS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 65
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 66 y 67

+ Los imaginativos escenarios. La opción multijugador.
− La música y la escasez de circuitos.

Los más vendidos

EN ESPAÑA

- **Castlevania 64**
- Star Wars:Episode 1:Racer
- Golden Eye 007 (Player's Choice)
- Mario Kart 64 (Player's Choice)
- Legend of Zelda: Ocarina of Time
- FIFA 99
- F-1 WGP (Player's Choice)
- Turok 2: Seeds of Evil
- Mario Party
- V-Rally 99 Edition

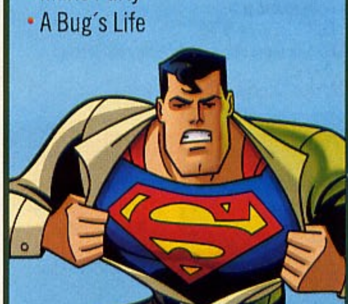


«Castlevania 64», el título de Konami, encabeza la lista de ventas nacional. Y es que hay mucho fan de los Belmont y sus vampiros en estas tierras.

Fuente Centro Mail. Junio 99

EN USA

- **Star Wars:Episode 1:Racer**
- Superman
- Super Smash Brothers
- Mario Party
- A Bug's Life



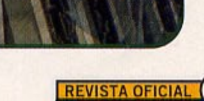
Fuente: GamesBeyond. Junio 99.

EN INGLATERRA

- **Star Wars:Episode 1:Racer**
- Star Wars: Rogue Squadron
- Zelda: Ocarina of Time
- F-1 WGP
- Mario Party



En UK arrasa la conversión de la esperada película de George Lucas. Se lo merece, es un juego increíble.



Fuente: CTW. 26 junio 99.

SILICON VALLEY 85



1 JUGADOR
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- TAKE 2-DMA
- PLATAFORMAS-ESTRATEGIA
- 96 MEGAS
- 30 FASES
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 74
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 77

+ Buenos retos de inteligencia y habilidad. Textos en castellano.
– Los gráficos son algo confusos.

SOUTH PARK 82



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.490 PTA

- ACCLAIM-IGUANA
- SHOOT'EM UP 3D
- 128 MEGAS
- 5 FASES
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 76
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 76

+ El sentido del humor. Traducido al castellano.
– Niebla, voces en inglés y demasiados enemigos repetidos.

STAR WARS: EPISODE 1 RACER 93



1-2 JUGADORES
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- NINTENDO-LUCASARTS
- CARRERAS
- 128 MEGAS
- 25 CIRCUITOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 80
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 81

+ La endiablada velocidad. El emocionante diseño de los circuitos.
– ¿Esperabais más de un juego de Star Wars?

STAR WARS: ROGUE SQUADRON 90

1 JUGADOR
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- NINTENDO-LUCAS ARTS
- SHOOTER AÉREO
- 128 MEGAS
- 16 NIVELES
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 75
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 75 y 77 (librito).

+ Contiene todo el universo Star Wars, con sus gráficos y sonido.
– Algo repetitivo.

STARSHOT SPACE CIRCUS 86

1 JUGADOR
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 6.990 PTA

- INFOGRAMES
- AVENTURA 3D
- 128 MEGAS
- 6 MUNDOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 72
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 76

+ Argumento imaginativo y muy buena animación.
– Falla el control sobre el protagonista.

SUPER MARIO 64 99

1 JUGADOR
☐ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 7.990 PTA

- NINTENDO-MIYAMOTO
- PLATAFORMAS
- 64 MEGAS
- 15 MUNDOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 52
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 52, 53, 54, 56, y 57

+ Estoooo... Es el mejor juego de la historia.
– Pero tiene los textos en inglés.

TETRISPHERE 90

1-2 JUGADORES
☐ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 6.990 PTA

- NINTENDO-H20
- PUZZLE
- 64 MEGAS
- 5 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 64
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 64 y 67

+ Adictivo, original, brillante y con varios modos de juego.
– Casi nadie se fijó en él.

THE LEGEND OF ZELDA 99



1 JUGADOR
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 8.990 PTA

- NINTENDO
- RPG
- 256 MEGAS
- 40 HORAS DE JUEGO
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 73
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 74, 75 y 76

+ Es la obra maestra de los RPG de cualquier soporte y consola.
– Sí, sí... está en inglés.

TOP GEAR OVERDRIVE 86



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.990 PTA

- KEMCO-SNOWBLIND
- CARRERAS
- 96 MEGAS
- 5 CIRCUITOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 75
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 76

+ Buena sensación de velocidad y conducción técnica.
– Pocos circuitos.

TUROK 96



1 JUGADOR
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 4.990 PTA

- ACCLAIM-IGUANA
- ACCIÓN 3D
- 64 MEGAS
- 8 FASES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 53
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 54, 55, 56 y 58

+ La atmósfera de inseguridad. Las animaciones y efectos luminosos.
– Está bastante anticuado, pero a este precio...

TUROK 2: SEEDS OF EVIL 98



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 5.990 PTA

- ACCLAIM-IGUANA
- ACCIÓN 3D
- 256 MEGAS
- 6 NIVELES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 73
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 73, 74, 75 y 76.

+ Su duración, el modo deathmatch y su precio.
– Es dificilísimo.

TWISTED EDGE SNOWBOARDING 72



1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.490 PTA

- KEMCO-MIDWAY
- SNOWBOARD
- 96 MEGAS
- 7 PISTAS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 78
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 78

+ Tiene montones de secretos. Las animaciones.
– Sensación de velocidad ínfima. Muy simple.

V-RALLY 99 94



1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 7.490 PTA

- INFOGRAMES-EDEN
- DEPORTIVO-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 50 CIRCUITOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 73
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 76

+ Fidelidad en el diseño de los coches. Gran sensación de velocidad.
– El modo dos jugadores es flojete.

VIRTUAL POOL 64 87



1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 10.490 PTA

- INTERPLAY-CRAVE
- SIMULADOR DE BILLAR
- 96 MEGAS
- 9 MODALIDADES
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 78
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 78

+ La perfecta recreación del choque y movimiento de las bolas.
– No propone retos. Es puro simulador.

WAIALAE COUNTRY CLUB 75



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 5.990 PTA

- NINTENDO-T&E SOFT
- DEPORTIVO-GOLF
- 64 MEGAS
- 18 HOYOS
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 71
- NO HAY TRUCOS DISPONIBLES

+ Es lo único que hay de golf para N64.
– Pobre nivel gráfico.

WAVE RACE 64 97



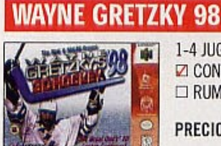
1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 5.990 PTA

- NINTENDO-EAD
- ARCADE-CARRERAS
- 96 MEGAS
- 9 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 54
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 54 y 59

+ El movimiento de los vehículos y las texturas del agua. El fantástico precio.
– Pocos circuitos.

WAYNE GRETZKY 98 83



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☐ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.490 PTA

- MIDWAY-CREATIONS
- DEPORTIVO-HOCKEY HIELO
- 96 MEGAS
- 26 EQUIPOS
- BATERÍA: NO
- NO COMENTADO
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 69

+ Posee una extraordinaria jugabilidad. Deja retocar las reglas.
– Se parece en mucho a la primera versión.

WETRIX 88



1-2 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 6.490 PTA

- INFOGRAMES-ZED TWO
- PUZZLE
- 64 MEGAS
- 6 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 68
- NO HAY TRUCOS DISPONIBLES

+ Un puzzle diferente a todo. Textos y voces en castellano.
– Un poco difícil de entender.

WIPEOUT 64 88



1-4 JUGADORES
☑ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

PRECIO: 9.990 PTA

- MIDWAY-PSYGNOSIS
- ARCADE-VELOCIDAD
- 96 MEGAS
- 6 CIRCUITOS
- BATERÍA: NO
- COMENTADO Nº 76
- GUÍAS/TRUCOS: Nº 76

+ El modo cuatro jugadores. El nivel técnico.
– Las carreras resultan sosas.

YOSHI'S STORY 90



1 JUGADOR
☐ CONTROLLER PAK
☑ RUMBLE PAK

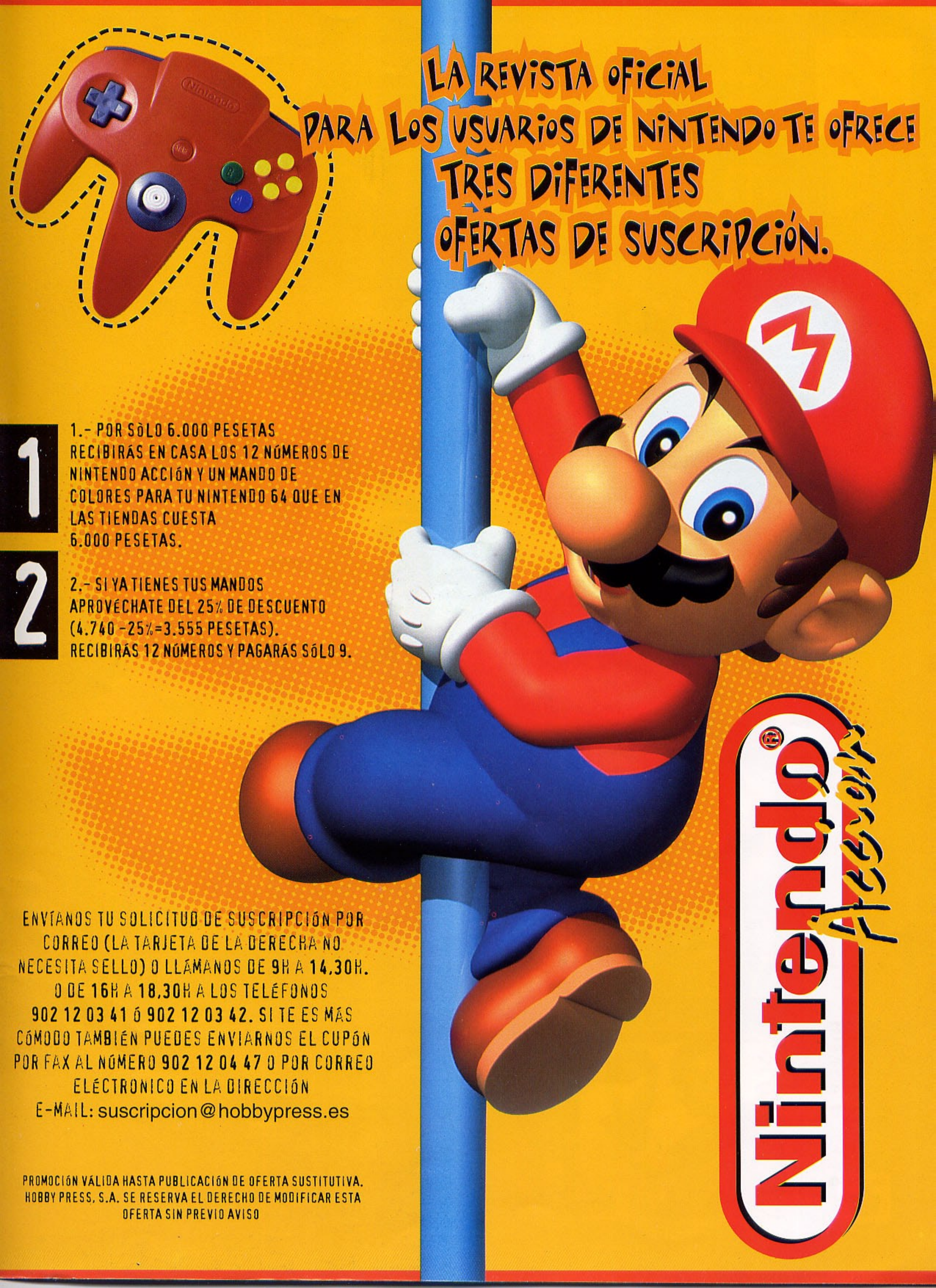
PRECIO: 6.990 PTA

- NINTENDO
- PLATAFORMAS
- 128 MEGAS
- 24 NIVELES
- BATERÍA: SÍ
- COMENTADO Nº 65
- GUÍAS/TRUCOS: Nºs 67, 68, 69 y 70

+ El efecto de las dos dimensiones y media.
– Dificultad demasiado baja. El sistema de avance a lo Lylat Wars.



El mes que viene en
Nintendo®
Acción
¡Sorteamos 100
Star Wars Episode 1 Racer!
(No se lo digas a tus amigos)
NINTENDO64
PAL
STAR WARS
EPISODE I
RACER
ENGLISH SCREENTEXT - DEUTSCHER BILDSCHIRMTEXT - TEXTE ECRAN EN FRANÇAIS
Nintendo Acción nº 82 a la venta el 15 de Agosto
Y a partir de Septiembre, muchas más sorpresas...



LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
TRES DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14,30H. O DE 16H A 18,30H A LOS TELÉFONOS 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO 902 12 04 47 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN
E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo Acción



El mejor fútbol para tu Game Boy Color

Nintendo
GAME BOY COLOR
KONAMI
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 99
KONAMI SPORTS SERIES
LICENSED BY Nintendo

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 99

Ya disponibles para N64





GAME BOY COLOR



KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35